▶緊急特報！ファミコンミニ&ファミコン仕様SPが2月14日に発売!!

2004 vol.107

ニンテンドードリーム Nintendo DREAM

GC&GBAのことならニンドリにおまかせ!!

2/21 3/6 合併号

2大付録つき

特別定価 590 YEN

毎月6日と21日発売！

平成12年9月12日第三種郵便物認可　平成16年3月6日発行（毎月2回6日·21日発行）
第9巻第4号（通巻107号）

発売直前

ポケットモンスター ファイアレッド／リーフグリーン

徹底比較でわかった超進化30連発!!

体験レポート！ ゼルダの伝説4つの剣+



◆新作情報もたっぷり！
カスタムロボ for GAMECUBE
星のカービィ 鏡の大迷宮
ホームランド／ネットサル

ファン待望の2大付録

サウンドが聴けて、映像がみられる！

逆転裁判3 スペシャルCD & 特製シール

開発スタッフインタビューもあるよ


Nintendo®
http://www.nintendo.co.jp/
ドンキーのタルが、
ゲームキューブで楽器になった！
タルコンガ
DK
Nintendo
©2003 Nintendo ©2003 NAMCO
℗2003 U's BMB Entertainment Corp. / Nintendo
manufactured by U's BMB Entertainment Corp.

NINTENDO GAMECUBE

DONKEY KONGA

♪ドンキーコンガ♪™

手でたたけば気持ちいい！

手びょうし合わせりゃノリがいい！

リズムに乗ってみんなで盛り上がろう！！

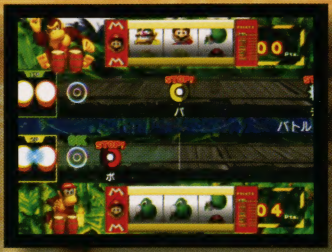
Now on sale

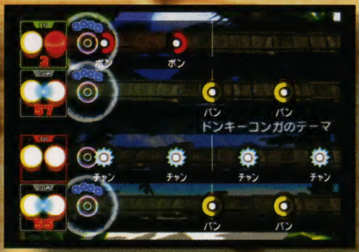
(1～4人用)

メーカー希望小売価格 ¥6,800(税別)(タルコンガ付き)

タルコンガ単品 メーカー希望小売価格 ¥3,000(税別)









♪楽しさいろいろ32曲♪

- COLORS
- ♡桃色片想い♡
- 明日があるさ
- Fly high
- SHAKE
- 恋のダンスサイト
- ミニモニ。ジャンケンぴょん！
- DESIRE -情熱-
- 風のららら（名探偵コナン OPテーマ）
- またあえる日まで（ドラえもん EDテーマ）
- カービィ！（星のカービィOPテーマ）
- ハム太郎とっとこうた
- アドバンス・アドベンチャー
- THE GALAXY EXPRESS 999
- 愛のうた
- 伝説のスタフィー
- 明日への扉
- Love Somebody
- We are the ONE ～僕らはひとつ～
- ひょっこりひょうたん島
- ドンキーコンガ（テーマ曲）
- スーパーマリオのテーマ
- モンキーラップ
- ハンガリー舞曲
- トルコ行進曲
- オクラホマミキサー
- 森のくまさん
- クラリネットをこわしちゃった
- 大きな古時計
- ラ・バンバ
- マンボNo.5
- マシュ・ケ・ナダ

『スーパードンキーコング』攻略本1月23日ごろ発売決定!

任天堂ゲーム攻略本 NintendoDREAM スーパードンキーコング

A5版128ページ　1月23日ごろ発売　950円

発売日もついに決定し、2004年最初の1冊となる『スーパードンキーコング』攻略本。SFCで人気だったアクションのGBA版となる今作は、かなり硬派アクションゲーム。マップを交えたポイント解説で攻略しているぞ。





2004年1冊目となる攻略本

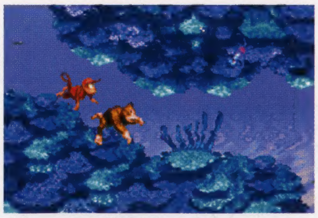
2004年も任天堂攻略本は、読みやすく、質の良い攻略本を作り続けていきます。今年もよろしくお願いいたします。



↑申年だけにこの2匹が1発目となる!?

横長のマップ上にポイントを完全掲載

各ステージをイラストマップとポイント解説で攻略。マップ上には敵キャラクタとアイテムをアイコン化して掲載しているので、マップを見るだけでどこに何があるのか、すぐにわかるのだ。またヒミツの部屋の行き方や、ボスキャラクタの攻略もバッチリで、ボスの動き方や倒し方のポイントもていねいに解説。



↑広いマップも一覧できるようになる

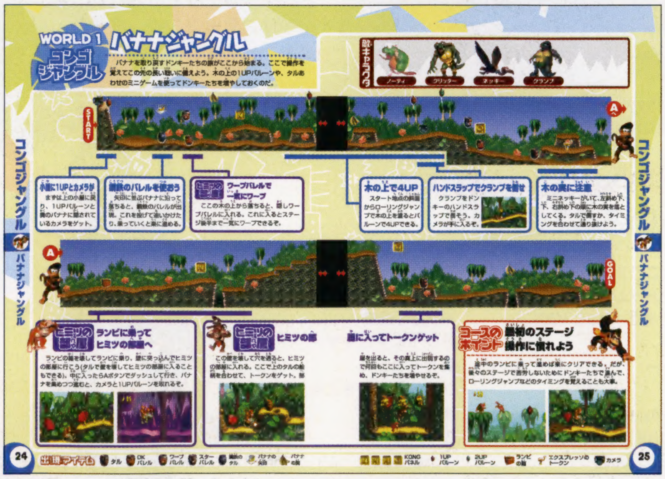
ドンキーたちの操作やテクもバッチリ

ゲーム中に操作するドンキーコング&ディディーコングの操作、ジャンプの使い方など、動きに関するテクニックも合わせて紹介。そのほかにもさまざまな種類が登場する「タル」の効果と利用法、アイテムの解説、さらにドンキーたちを助けてくれるアニマルフレンドたちの、使い方を解説しているぞ。



アニマルフレンドの使い方も!

↑➡アニマルフレンドに乗って冒険することも



↑そのステージで登場する敵キャラクタも、イラストでわかりやすく掲載している



↑ゲーム中に登場するアニマルフレンドたちもイラスト付きで操作法、特徴を解説

2004 2/21
Nintendo DREAM ニンテンドードリーム vol.107
Cover Design 大條 千鶴子

発行 (株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7544（販売業務）
編集・広告 (株)アンビット
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
TEL 03(3556)3288 FAX 03(3556)3287



CONTENTS

特集

新作ソフト・攻略&情報ページ



自慢の特別付録
逆転スペシャルCD
●サウンドが聴けるだけでなく、パソコンを使って特典映像も見られるぞ

連載企画



※ゲームタイトルは一部仮称を含みます。

GC ニンテンドーゲームキューブ

GBA ゲームボーイアドバンス



ファミコンカラーSP発売！
GBA-SP発売1周年にあたる2月14日に、ファミコンカラーのSPが発売されることが明らかになった。同時に「ファミコンミニ」の10タイトルの名作ソフトも発売に→122ページ



真実は法廷で暴かれる!

逆転裁判3®

GBA	
タイトル	逆転裁判3
発売元	カプコン
発売日	1月23日
価　格	4800円
ジャンル	法廷バトル
プレイ人数	1人用

本誌イチオシ!



シリーズ最高!

プレイせずにはいられない!!

真実を見つけるために戦う弁護士、成歩堂 龍一。彼の前に現れるのは、窮地に立たされた依頼人たち。無実の罪で告発され、犯人として罪を着せられそうになっている被告人だ。そんな依頼人を救うために、法廷で言論のバトルを繰り広げる! シリーズ最新作、ついに開廷!!











特別付録 スペシャルCDは9ページに!

は9ページに!

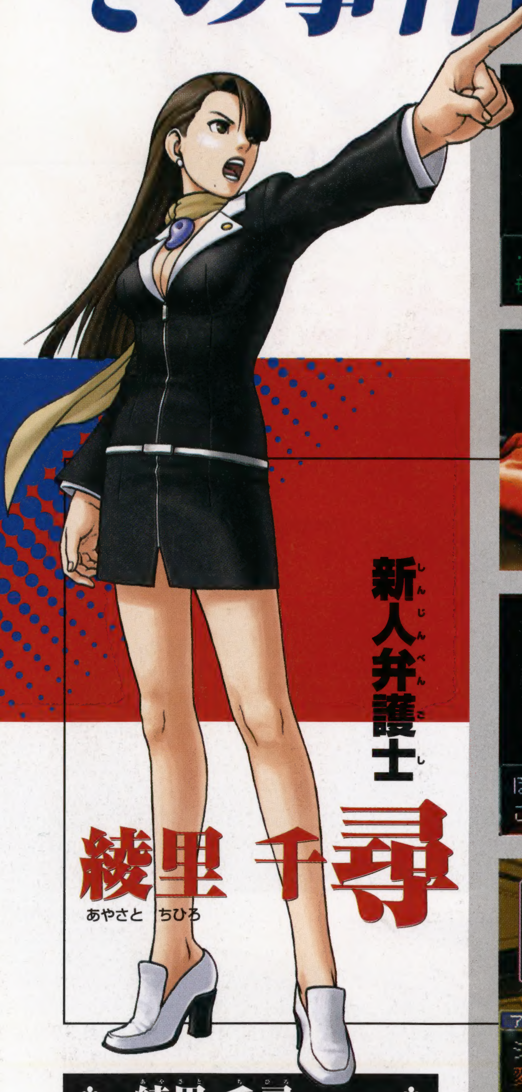
『逆転裁判』シリーズとは?

弁護士・成歩堂 龍一が、無実の罪に問われている依頼人を弁護し、無罪判決を勝ち取るというアドベンチャー形式のゲームである。法廷という場で、証拠品を武器に言論のバトルを繰り広げる。事件の目撃者など、証人が発言する矛盾点を指摘して、不利な裁判を「逆転」していくのだ。シリアスなストーリーと、ユーモラスなキャラクターたち…。簡単な操作で楽しめて、しかものめり込んでしまう可能性大! シリーズ第1弾『逆転裁判』(2001年発売)以来、とくに大人ユーザーから高い評価を受けているシリーズである。

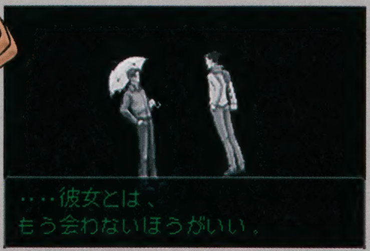
被告は成歩堂 龍一。その事件は5年前に起こった。

それは5年前に起こった事件。19歳の大学生、成歩堂 龍一(以下ナルホドくん)が殺人事件の被告人として法廷に立つことになったのだ。彼を弁護してくれるのは、あの綾里千尋だ。いったいなぜ、主人公ナルホドくんが捕まってしまったのか？ 事件の全貌は？ 犯人は…？ 謎の美少女「ちなみ」とナルホドくんの関係とは…？





新人弁護士
綾里 千尋
あやさと ちひろ



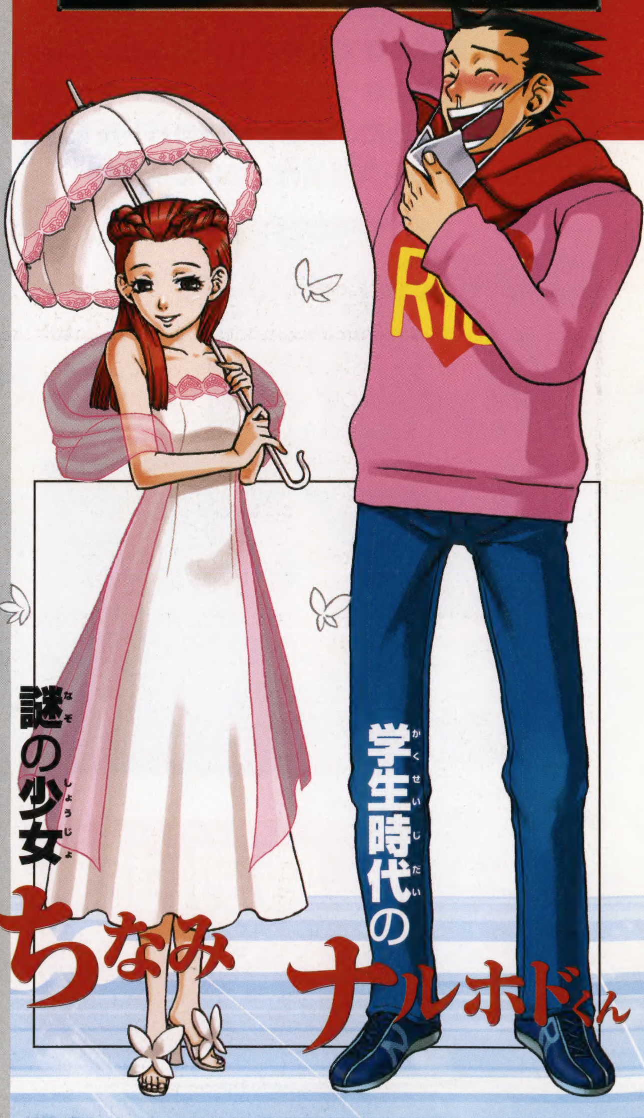










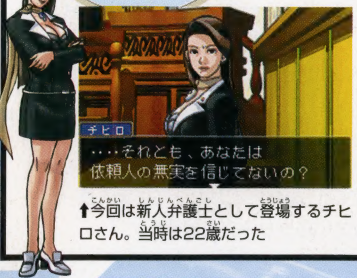


謎の少女
ちなみ

学生時代の
ナルホドくん

綾里 千尋とは？

シリーズを通して登場する弁護士。『1』では、ナルホドくんが所属していた「綾里法律事務所」の所長として登場、頼りがいのあるお姉さん的存在だ。しかし、ある事件に巻き込まれ、大変な目にあってしまう…。『3』の第1話では、弁護士になりたての初々しい姿で登場する。



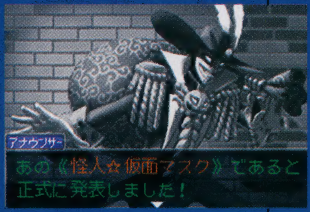
↑今回は新人弁護士として登場するチヒロさん。当時は22歳だった

怪人仮面★マスクVS.名探偵 星威岳 哀牙

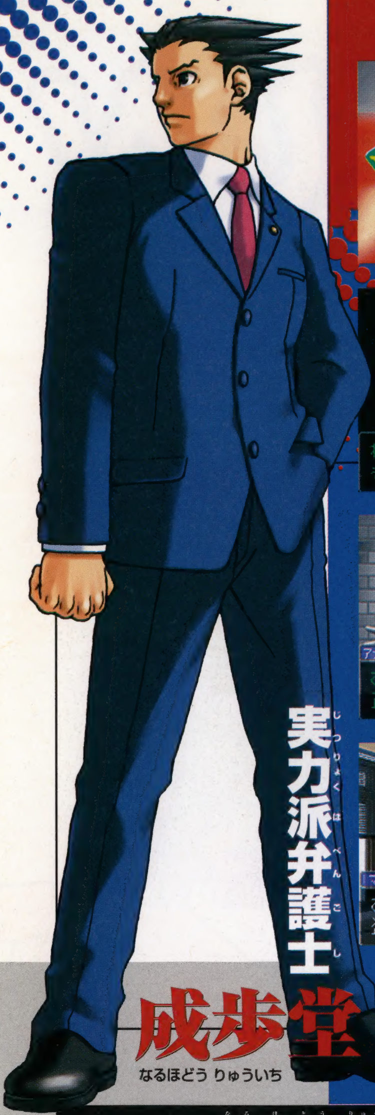
ナルホドくんの助手を務める真宵ちゃん（綾里千尋の妹）の故郷は、倉院の里という、とある片田舎。その倉院の里の秘宝展が有名デパートで開かれることになった。だが、なんと展示予定だった「倉院のツボ」が「今、サイコーにホットな怪人（真宵談）」の手によって盗み出された！ 犯人の名前は怪人「仮面☆マスク」。怪人のライバルである名探偵「星威岳 哀牙」や、謎の検事「ゴドー」も登場し、事件は思わぬ方向に…。











実力派弁護士 成歩堂 龍一
なるほどう りゅういち

成歩堂 龍一とは？

シリーズの主人公。『1』以降、数々の難事件の法廷に立ち、無罪判決を勝ち取ってきた。根拠のないハッタリを武器に、法廷で戦う正義の味方だ。師匠である綾里千尋の妹、霊媒師のタマゴである真宵ちゃんがパートナー。今回ナルホドくんのライバルとして登場するのは、謎の多い男、ゴドー検事だ。















ゴドー

完全無敗の検事











発売日まではこれで楽しめ！

発売日まであとちょっと！ でもそのちょっとが待ち遠しい…。そんな時はコレ！ シリーズの名曲の中から、特に印象の深い6曲をセレクトしたサウンドCDを聞こう。でもよけい待ちきれなくなるかも…。

映像特典について

「逆転スペシャルCD」では、CDプレーヤーでサウンドを楽しむことができるほか、パソコンのCD-ROMドライブに挿入することで特別映像を再生することができます。

本CDはCD-EXTRA形式を採用しているため、パソコンにCDを挿入すると映像ファイルを選択することができます（くわしい再生方法は右ページ下を参照してください）。この映像は、東京ゲームショウでのみ見ることができたプロモーションムービーです。

音楽



映像





サウンド＋特別映像のCD-EXTRA

特別付録CD



逆転スペシャルCD

音楽＋特別映像 CD-EXTRA

切り取って使える
オリジナルCDジャケットは11ページに!

取り扱い上の注意

このCDは、権利者の許諾なく賃貸業に使用すること、ネットワーク等を通じてこのCDに収録された音を送信できる状態にすることを禁じます。また、個人的に楽しむなどの場合を除き、著作権法上、無断複製は禁じられています。
●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、キズ等を付けないように取り扱ってください。●ディスクが汚れたときは、メガネふきのような柔らかい布で内周から外周に向かって放射状に軽くふき取ってください。レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ディスクは両面とも、鉛筆、ボールペン、油性ペン等で文字や絵を書いたり、シール等を貼付しないでください。●ひび割れや変形、または接着剤等で補修したディスクは、危険ですから絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所や、高温・多湿の場所には保管しないでください。
●ディスクは使用後、市販のケース等に入れて保管してください。

映像の再生方法

【Windowsマシンをお使いの場合】
■パソコンに本CDを挿入します。
↓
■「マイコンピュータ」を開きCD-ROMをダブルクリックして読み込みます。
↓
■CD-ROM内の「MOVIE.mpg」ファイルをダブルクリックして映像を再生します。(映像を再生するには、ウインドウズメディアプレイヤーなど、MPEG形式の映像ファイルを再生するためのソフトが必要となります。ダブルクリックで再生しない場合は、ソフトを立ち上げてから本ファイルを開いてください)。

【Macintoshマシンをお使いの場合】
■パソコンに本CDを挿入します。
↓
■デスクトップ上に現れた「EXTRA」フォルダを開きます。
↓
■「EXTRA」フォルダ内の「MOVIE.mpg」ファイルをダブルクリックして映像を再生します。(映像を再生するには、クイックタイムプレイヤーなど、MPEG形式の映像ファイルを再生するためのソフトが必要となります。ダブルクリックで再生しない場合は、ソフトを立ち上げてから本ファイルを開いてください)。

付録CDの音楽&音声解説

『逆転裁判』シリーズには、ゲームの臨場感を盛り上げる、すばらしい楽曲と効果音が多数収録されている。GBアドバンスを電車などでプレイするときに、音を消してプレイする人が多いようだが、このゲームでは断じてサウンドを聴きながらプレイして欲しい！ そんな願いも込めて、6曲の楽曲（アレンジバージョン）とキャラクターボイス&効果音を付録CDに収録。さらに東京ゲームショウ2003で公開されて話題を呼んだプロモーションムービーも収録！ ゲーム中では聴くことのできない、声優さんの声入りムービーなのだ。サウンドと映像で、発売まで存分に楽しもう！！

「逆転スペシャルCD」収録曲リスト

1	成歩堂龍一「異議あり!」	14	綾里千尋「異議あり!」
2	『疑惑』	15	証拠入手
3	綾里千尋「待った!」	16	『真宵』
4	シャキーン!!	17	綾里千尋「くらえ!」
5	アウチ検事「異議あり!」	18	『裁判中』
6	ダメージ小	19	机叩く
7	『トノサマンのテーマ』	20	ゴドー検事「異議あり!」
8	狩魔　冥「異議あり!」	21	ダメージ大
9	分かった	22	成歩堂龍一「くらえ!」
10	成歩堂龍一「待った!」	23	『追い詰めるとき』
11	御剣怜侍「異議あり!」	24	木槌
12	『さらなる疑惑』	25	歓声
13	狩魔　豪「異議あり!」	EXTRA	プロモーションムービー

MUSIC（楽曲）

Track 2　疑惑

裁判中、証人の証言や尋問の時にかかることが多い曲。事件当時を思い出して語る証人と、その証言のムジュンを指摘しようとして、真剣に耳を傾けるナルホドくん。そしてここから、真実を暴くためのバトルが始まるのだ…。



←証人の証言に対して弁護側が尋問する。そして真実が顔を出す…

Track 7　トノサマンのテーマ

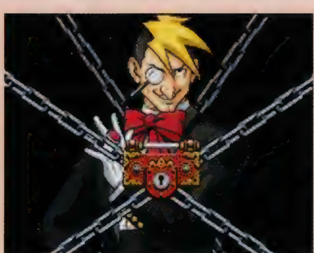
『逆転裁判』第3話「逆転のトノサマン」でデビューを果たした特撮ヒーロー「大江戸戦士トノサマン」のテーマ。純和風のコスチュームを着たヒーローで、敵役のアクダイカーンと戦う。ナルホドくんのケータイの着メロもこのテーマ曲だ。



←奇抜な衣装に奇抜なネーミング。シリーズ中最も奇抜なキャラかも

Track 12　さらなる疑惑

探偵パートのサイコ・ロックのシーンなどで多くかかる。事件関係者の中には、隠し事をしたりウソをついている人もいる。そんな心を閉ざした人に対して、証拠品をつきつけて真相を聞き出していくナルホドくん。真実に近づく緊張感のある曲だ。



←心を閉ざす鍵。サイコ・ロック。真実を聞き出していくのだ

Track 16　真宵

『逆転裁判 2』第2話の舞台となった、倉院の里で真宵ちゃんと会った時など、彼女が登場するシーンでかかる曲。無邪気で明るい真宵ちゃんのイメージそのままの曲で、彼女を思い出すときに自然と頭のなかに流れてきそうな音楽だ。



←あっけらかんとしている真宵ちゃん。とても重要なパートナーだ

Track 18　裁判中

裁判が佳境に入り、証人の証言や尋問中にかかる音楽。いかなる証言が語られるのか…？ 依頼人を救い出すために、ナルホドくんであるプレイヤーが証言の矛盾を探す。焦燥感の中にも、どこか落ち着いているような冷静さもあわせもった曲である。



←ここから一気に事態が急変。新たな真実が顔を出すのだ

Track 23　追い詰めるとき

証人のウソを暴き、不利な裁判を一気に逆転する。法廷バトルのもっともエキサイトする場面でかかる音楽。依頼人の無罪を勝ち取るために、真犯人を追いつめていく場面だ。追いつめられる側から、一転して追いつめる側へ。興奮する瞬間だ。



←ゲームのなかで最も熱いシーン。音楽もそれを盛り上げてくれる

VOICE（声）

Track 1.10.22

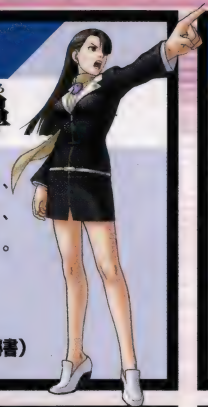


成歩堂 龍一

本作の主人公。正義感あふれる弁護士で、根拠のないハッタリが武器。清涼感のある「異議あり！」の声が魅力。

声／巧 舟
（企画・脚本・監督）

Track 3.14.17



綾里 千尋

ナルホドくんの師匠である、女性弁護士。頭の回転が早く、ナルホドくんを支えてくれる。ハリがあってよく響く声だ。

声／河原 深雪
（第三開発カンパニー プレジデント秘書）

Track 5



亜内 武文

シリーズを通して第1話に登場する検事。名前の通り「アウチ！」とダメージを受ける。キンキン頭に響く声だ。

声／？？？？？

Track 11



御剣 怜侍

『逆転裁判』でナルホドくんのライバルとして登場した、天才検事。冷静沈着。クールで威圧感のある声を持つ。

声／岩元 辰朗
（キャラクターデザイン担当）

Track 8



狩魔 冥

『逆転裁判 2』で、ナルホドくんのライバルとして登場。法廷でビシバシとムチを振るう。キツめの声をしている。

声／諏訪部 ゆかり
（第九開発部 部長秘書）

Track 13



狩魔 豪

狩魔 冥の父親。被告人を有罪にするためならば、どんなことでもするという検事。地獄に住む悪魔のような低い声。

声／？？？？？

Track 20



ゴドー検事

『逆転裁判 3』で初登場の謎の検事。ハードボイルドな、渋くてカッコイイ声を持つ。

声／神谷 英樹
（『ビューティフル・ジョー』ディレクター）

SE（効果音）

- **Track 4　シャキーン！！**
  証拠品をつきつけて相手を追い込むときの効果音。
- **Track 6　ダメージ小**
  痛いところをつかれてショックを受ける時の効果音。
- **Track 9　分かった**
  証人のムジュンなどに気づいたときの効果音。
- **Track 15　証拠入手**
  新たな証拠品を手に入れたときの効果音。
- **Track 19　机叩く**
  法廷で勢いよく机を叩く音。
- **Track 21　ダメージ大**
  ものすごく痛いところをつかれたときの精神ダメージ音。
- **Track 24　木槌**
  裁判長が振り下ろす木槌の音。
- **Track 25　歓声**
  見事に無罪判決を勝ち取ったときの、傍聴席から上がる歓声。

➡オリジナルCDジャケット（表）✂点線を切り取って、市販のCDケースに付録CDと一緒に入れて保存してね！



逆転のインタビュー

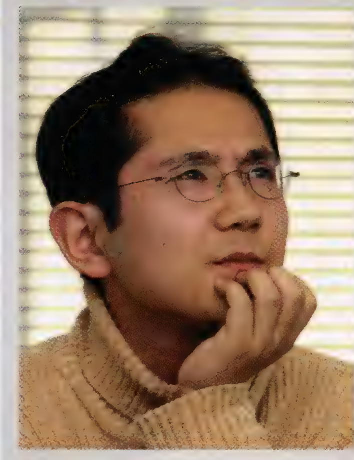
思わずナルホドと言いたくなる！

タクシュー&イナバさんが本音トーク!!



根強いファンに支えられ、ついに第3弾まで到達した『逆転裁判』シリーズ。今回もディレクターの巧さん（インタビュー本文中ではタクシューと呼ばせていただきました）と、プロデューサーの稲葉さんに直撃インタビューを敢行。はたして『逆転』の今後はどうなる？

証人① ディレクター 巧 舟



たくみ　しゅう● 『逆転裁判』シリーズの企画・脚本・監督を担当。1971年生まれ。石川県出身。血液型O型。ホームページのコラムでは「タクシュー」の相称で登場している。代表作『DINO CRISIS』(PS)など

カプコン 第四開発カンパニー ディレクター

証人② プロデューサー 稲葉篤志



いなば　あつし● 『逆転裁判』シリーズ、プロデューサー。1971年生まれ、石川県出身。血液型A型。2000年にプログラマーとして入社後、『鉄騎』(X BOX)『ビューティフル・ジョー』などの作品のプロデュースを手がける

カプコン 第九開発部 部長

逆転スペシャルCD

1	成歩堂龍一「異議あり!」	14	綾里千尋「異議あり!」
2	『疑惑』	15	証拠入手
3	綾里千尋「待った!」	16	『真宵』
4	シャキーン!!	17	綾里千尋「くらえ!」
5	アウチ検事「異議あり!」	18	『裁判中』
6	ダメージ小	19	机叩く
7	『トノサマンのテーマ』	20	ゴドー検事「異議あり!」
8	狩魔　冥「異議あり!」	21	ダメージ大
9	分かった	22	成歩堂龍一「くらえ!」
10	成歩堂龍一「待った!」	23	『追い詰めるとき』
11	御剣怜侍「異議あり!」	24	木槌
12	『さらなる疑惑』	25	歓声
13	狩魔　豪「異議あり!」		CD-EXTRA映像

取り扱い上の注意

●ディスクは両面とも指紋・汚れ・キズ等を付けないように取り扱ってください。●ディスクが汚れたときは、メガネ拭きのような柔らかい布で内周から外周に向かって放射状に軽く拭きとってください。レコード用クリーナーや洗剤等は使用しないでください。●ディスクは両面とも、鉛筆、ボールペン、油性ペンなどで文字や絵を書いたり、シール等を貼付しないでください。●ひび割れや変形、または接着剤等で補修したディスクは危険ですから絶対に使用しないでください。●このCDは、権利者の許可なく賃貸業に使用すること、ネットワークを通じてこのCDに収録された音を送信できる状態にすることを禁じます。また、個人的に楽しむ等の場合を除き、著作権法上無断複製は禁じられています。

Nintendo DREAM vol.107　特別付録CD-EXTRA
平成16年3月6日発行（毎月2回6日・21日発行）第9巻第4号（通巻107号）

←オリジナルCDジャケット（裏）✂ 点線を切り取って、市販のCDケースに付録CDと一緒に入れて保存してね！



ついに『3』発売! タクシューは今…

—— ついに『逆転裁判3』が発売されますね! そこでどんどん語っていただきたいのですが、なるべくネタバレにならないように…。

稲葉 でも今日は(タクシューさんの)口は軽いと思いますよ。ちょっと吹っ切れたところがあるから(笑)。

タクシュー そうだねぇ(笑)。

—— 『2』のときにインタビューをさせていただいたときは、すでに『3』の開発に入っていたということでしたけれど…。今回もやっぱり『4』のシナリオを?

稲葉 いえ、今回の『3』で一区切りです。とりあえず…。

—— 『逆転』は3部作でおしまいということですか?

稲葉 そうですね、やっぱり『3』でね…。(タクシューさんの顔を見る)

タクシュー もともと『3』までは作ろうという話だったんですよ。

—— でも、休暇中のタクシューさんがこっそり『4』のシナリオを書きはじめているということはないんですか?

タクシュー いまはとにかくゆっくり休んでます。

稲葉 あ、でも『逆転』のホームページのコラムは書いてるよね。

タクシュー そうだね。(このインタビューを受ける)ちょっと前まで今週分のコラム書いてました(笑)。コラムは毎週書かなければいけないんです。僕の家は、インターネットに接続できる環境にないので、休暇中は家でコラムを書いて、毎週フロッピーディスクを会社に持ってきてるんです。書き溜めようとも思ったんですが、長文だし時間もかかるので、そんな気になかなかなれなくて…。

稲葉 大変だねぇ。

—— ふろっぴぃでぃすく…ですか?

タクシュー インターネットできないですから。

稲葉 なかなかいないよね。

タクシュー ええ、この21世紀に。

一同 (笑)

シリーズのユーザー層 どんな人に人気があるのか?

—— そういえば、以前コラムに書いてましたけど、タクシューさんのお母さんは『逆転』をプレイされているんですよね。『1』のときは頻繁に電話してきて大変だったって(笑)。

タクシュー そうそう、『2』は自力でクリアしたんですよ。

—— そうなんですか!!

タクシュー ええ、「絶対解く」って言って。1度だけヒントを聞かれたことがあったんですけど、あとは自分でクリアしてましたね。ただ、これまではAボタンを押しながらスイッチ入れると「初期化しますか?」って表示が出るようになってたじゃないですか。母親はボタンを連打するクセがあるので、その画面が出ちゃって、しかも選択肢はなんでも「はい」を選んじゃうところがあって、3回くらいデータを消したみたいなんです(笑)。だから今回の『3』からは、BボタンとRボタンを押しながらスタートボタンを押さないと、初期化の画面が出ないように仕様を変えたんですね。

稲葉 母親のために仕様を変えたのかよ!

一同 (笑)

稲葉 けど、いまのはいい話なんじゃないの?

タクシュー あーそうかもしれない。

稲葉 親想いな心温まるお話(笑)。

—— お母さんはおいくつなんですか?

タクシュー 62歳だと思います…。(少し間をおいて)えっ、これ書くんですか?

—— もちろん、書きますよ!

タクシュー まぁいい話ですしね(笑)。

一同 (笑)

—— 『逆転』シリーズは、タクシューさんのお母さんのように、「ゲームをはじめてプレイしました」というユーザーさんが多そうですよね。

タクシュー そうなんです。アンケートを見せていただいているんですが、「娘から借りてやりました」といった声が本当に多くて、大人の方というより、お母さんがよくプレイされているみたいですね。

—— お父さんはプレイしないんですかね?

タクシュー お父さんユーザーは少ないみたいですよ。やっぱり字を読むのが苦手というか、面倒くさいんじゃないでしょうか。お母さんとか女性の方に向いているゲームなのかなと思いました。あと、これをやって「司法試験を受けようと思いました」って人もいたよね(笑)。

稲葉 それは間違ってるよなぁ、絶対!

一同 (笑)

石川県出身の2人 プロモーションの攻防

—— ところで、お2人とも石川県の出身なんですよね。

稲葉 あれ?(タクシューさんを見る)

タクシュー 僕、石川県に田舎あるんだけど、父親の実家。

稲葉 そういえば、そんなこと言ってたなぁ。覚えてなかった。

タクシュー でも、よくそんなことを知ってますね?

—— ニンテンドードリームに載ってたんですよ(笑)。

稲葉 僕は生まれも育ちも石川県金沢市です。

タクシュー 僕は能登半島です。

—— 2人で田舎の話とかをしたりしないんですか?

稲葉 能登はかなり田舎なんでわからないですね(笑)。

—— 編集部にも石川県出身者がいるんですけど、ゲーム好きの多い土地柄なんですか?

タクシュー きっと雪に閉ざされているから、ゲームばっかりやってたんですよ(笑)。

—— あははは(笑)。さて、『3』のプロモーション(宣伝)の話なんですけど、方向性についてタクシューさんと稲葉さんで攻防があったと聞いてますが…。

タクシュー もうそれは毎回ですね。

稲葉 毎回怒るんです。「もう雑誌に情報を載せなくてもいいじゃん」って。後から掲載された記事をつきつけてきて「なんだこれは!!」とか。(しらばっくれる仕草をしながら)「いやぁ、知らないな僕」みたいな(笑)。

タクシュー 記事が出ちゃったらもう遅いですしね。首かしげながら怒ってますけど、無駄ですし。

稲葉 …っていう攻防を毎回やってます(笑)。他のゲームを開発しているスタッフからも怒られますもん。僕らが『逆転裁判』の話をしてたりすると「しゃべるなー」って(笑)。みんな、ただの一ファンなんです。とくに『逆転』というゲームは、中身を聞いちゃうとツライですからね(笑)。

—— そういう意味では、今回はいろいろと新しい趣向のプロモーション展開もされてますよね。新幹線を使った体験キャンペーンはこれまでなかったですし。

稲葉 やっぱり『逆転』を実際にプレイしてもらいたい気持ちがありまして。ただ、体験版をプレイするにしても、やらない人はやらないじゃないですか。それに、ゲームボーイに興味のない人もいるわけで。でも、このゲームは大人のユーザーも多いので、小説を読むような感覚で新幹線の移動中にプレイしてもらおうということなんです。新幹線は大人の乗降客がすごく多いですしね。「東京ー大阪」間は「のぞみ」だと移動時間が2時間半ぐらいなんですが、その2時間半という時間が、ちょうど興味をひくようなイイところで終わるんですよ(笑)。

—— なるほど(笑)。そういえば今回、テレビCMはやらないそうですね?

稲葉 テレビはやりません。

タクシュー (稲葉さんを見つつ)こう言うんですよ(笑)。

稲葉 (タクシューさんを見かえしながら力強く)テレビはやりません!

—— でも、前作はやりましたよね。

稲葉 いっぱいやりましたねぇ。

—— 今じゃ世界的なスターになった…。

タクシュー (力強く)小雪さんです!

稲葉 そうですよ、ハリウッドスターですよ。でも、『2』は逆に言うとテレビCMだけでしたからね。なので今回はもうちょっと違う展開をと考えまして。テレビCMをきっかけにして『2』から入ってきたユーザーさんっていっぱいいるんです。そういう方には、発売と内容の告知をしっかりしてあげて。ようは新規開拓をしないと『2』のときよりユーザーが目減りしちゃうんです。なので、さらに違うユーザーを獲得したい。そして『逆転裁判』の場合は、遊ばないと魅力がわからないというのが課題としてあるので、新幹線であった

り、セブンイレブンさんとのタイアップ（注：「TOKYO一週間」にパソコン用の特殊な体験版が付いていた）であったりというような方向にお金を使っていきましょうという感じですね。（タクシューさんを見て）大変なんだよ。実家の田んぼとか売ってお金くれよ、1億円くらい（笑）。

タクシュー　じゃあ、出世払いということで（笑）。

――　ほかにも、「本革製カートリッジキャリングケース」が100名にもらえるキャンペーンもやってますね。

稲葉　ええ、プレゼントキャンペーンですね。正式名称は「『逆転裁判』3つを持ち歩こうキャンペーン」です。あれは絶対に欲しくなりますよ。発想の出所っていうのは、「逆転裁判BOXセット」っていうのをやりたいと、巧くんともずっと話してきたんですよ。ただBOXセットとなると、なかなか商品形態として難しいなと。ならば、その発想を生かして何かできないかなというところに、そういえばGBAソフトのキャリングケースってないよねということになって…。『逆転裁判』って大人のユーザーが多いゲームなのに、大人が使えるグッズがないから…というわけなんです。どうせ作るんだったら本皮でちゃんとしたキャリングケースを作りたいなと思ったんです。普通に買ったらめちゃめちゃ高いですよ、アレ。ちゃんと「なるほどくんロゴマーク」も入ってますし。

――　本当に高そうですよね。

タクシュー　（稲葉さんに）ソフトが3本入るってことは、やっぱり「3」で終わりってこと？

稲葉　いやいやいや（笑）。別に「逆転裁判」を入れなくてもいいじゃない（笑）。あくまでGBAソフトのキャリングケースなんだから。そういうこと言わないの（笑）。『3』はあくまでもひと区切りですから、なるほどくんシリーズの。

一同　（笑）

稲葉　でも、ボツになったプレゼント案もあるんですよ。僕が最初やりたかったのは、「真宵ちゃん印のみそラーメン」っていうカップラーメンをやりたくて。

――　おお、それはすごくいいですね!!

稲葉　スープのブレンドもこだわって、オリジナルのみそラーメンを作ってくれる会社があったんですよ。ちゃんと真宵ちゃんの印刷もしてくれると。そこまで話はいったんですけど、どのお店も特典としてつけるということをやらせてくれなかったんです。「食品はだめです」ってね。それでも僕は「新しいし、食べれるし、いいじゃん」みたいな話はしてるんですけどね（笑）。

タクシュー　食品だからだめなんだ～。

稲葉　そうそう。でも、キャリングケースはいいですよ本当に。じゃあ編集者の方には個人的に…………。

――　あ、ありがとうございます!!

稲葉　…（すこし考えて）…売ってあげます！ って冗談ですけど。

一同　（笑）



↑『逆転裁判 3』に付いている応募券を官製ハガキに貼って応募（2月29日消印有効）すると、抽選で100名に写真の本革製カートリッジキャリングケース（GBAソフト3本を収納可能）がプレゼントされるのだ



シリーズ第3弾にして会心の力作

――　『逆転裁判』シリーズもついに『3』までできました。『3』というとゲームにしても映画にしても鬼門といいますか、グレードダウンしているものが多いじゃないですか。今回、『3』をつくるにあたって、その辺でのプレッシャーみたいなものはあったんですか？

タクシュー　それはありましたね。だからこそ、すごい自信はありますよ。精神論ですけどね、最終的には。僕、頑張ったし～みたいなね（笑）。正直、『2』で全部ネタを使ってしまってたんで、『3』の開発の最初の頃はかなりきつかったっていうのはあります。だからこそ、今まで以上に一生懸命考えましたので、それなりのものができてきたと思います。最終的には、予想もしなかったようなところまでいけたと思います。この作品で、「3伝説」を覆す新しい『3』のカタチを定義できたんじゃないかなと思ってるんですね。

稲葉　たしかに。これは覆るよね。

タクシュー　でしょう。いいことだよね（笑）。

稲葉　でも、本当に映画はろくなのないよね（笑）。『ロボ○○プ3』とか『ターミネー××3』とか（笑）。

一同　（笑）

タクシュー　動機があるんですよ。作品を良くしようとする動機が。『1』は最初の作品だから、ただがむしゃらに作りますよね。『2』は続編だけども『1』に負けない続編をという動機で頑張ったわけです。で、『3』は世の中の『3』はダメだから、たとえ『3』でも「すごい」と言われるものを作ろうっていう動機だったんです。

――　なるほど。その『3』の最終話ではストーリー部分でかなり苦労されたようですね。

タクシュー　いろいろと悩むことがありまして…。

稲葉　でも、あるときから巧くんの表情がとても明るくなったんですよ。制作中は（プロデューサーとして）ダメだしをしたりすることがあるんですね。巧くんもそれに対して一応は納得するわけです。自分的に自信はあるけど根拠がないから強く主張ができないみたいな状況が続いてたんですよ。でも、ある瞬間から吹っ切れたような表情になって「楽しみにしといてよ」みたいな感じになって（笑）。最終話はシナリオを書き上げずにスタートしたので、ゲームが形になるを待つしかなかったんです。で、ゲームになって最初のチェックをしたときに「なるほど、これはすごいな」と思いましたね。

タクシュー　稲葉くんは最終話のプロット（筋や構想）を先に見てるので問題点を知ってたんですね。それを知った上でプレイしてもらって、それで評価してもらえたのが、僕としては余計に嬉しいんです。「こことここが問題だったけど、こうかわしてやったぜ」みたいな。

稲葉　何がすごいって、プロットの時点でダメだししたのに基本的な方向性は変えていなかったんですよ。僕の話、聞いてなかっただろう、お前みたいな（笑）。

タクシュー　そう言われればそうかもしれない（笑）。方向変わんなかったもんね。

――　だけど、こうすれば稲葉さんも納得してくれるだろうという自信はあったんですよね？

タクシュー　勢いで言ってしまうと、直す時間なかったですから（笑）。とにかく面白ければいいと。

稲葉　でもさすがにね、僕があまりにもダメだと思ったら、そこで発売日を延ばしますよ（笑）。

タクシュー　その前に、ダメだったら見せませんけどね（笑）。

一同　（笑）

タクシュー　でも最終話はなかなか良かったでしょ？

稲葉　うん。

タクシュー　僕自身、どうなるかと思ったけど…。

稲葉　よかったね。

一同　（笑）

スランプになった原因『風のタクト』と『メトロイドプライム』

――　今回『3』を制作するにあたって、ユーザーからの意見などを参考にしたところはありますか？

タクシュー　そうですね…あんまりないと思います。逆にそのような意見は見ないようにしてるんです。『1』を出したときは、みんなネットの掲示板なんかに「隠れた名作を見つけたよ」みたいな感じで持ち上げてくれてたんですけど、『2』でちょっと有名になってきたら、逆に叩かれてしまって（笑）。僕ちょっと小心者なんで、そういう意見に弱いんですよね。実際、『3』の開発をはじめた頃に、いい気になって『2』への意見を読んでたんですけど、だんだん心に病が忍び寄ってきて…、一時期ちょっとスランプになってしまったんです。こりゃいかんというわけで、それからはあまり読まないようにはしています。あと、もう1つ理由があって、例えば僕が隠し玉で暖めていたネタがあったとして、たまたまかぶっちゃったりしたら、そのネタを使えなくなるじゃないですか。そういうこともあるんで、見ないようにはしてますね。

稲葉　そうだね。一時期、筆が止まってた時があったもんね。あと『ゼルダ』にハマってた時ね（笑）。

タクシュー　だって～『ゼルダ』面白かったんだもの～（笑）。

――　『ゼルダ』って『風のタクト』のことですか？

タクシュー　ええ、『風のタクト』。それに『メトロイドプライム』。『メトロイドプライム』はすごいですね。めちゃくちゃ面白いですよ。

稲葉　シナリオの締切が迫っていると言ってるのに、ずっと『風のタクト』をプレイしてるんですよ（笑）。

タクシュー　あれほど面白ければしょうがないですねぇ（笑）。

稲葉　なぜそのようなことが許されるかというとですね。当時はみんなでやってたから（笑）。
一同　（笑）。
稲葉　みんな『風のタクト』でしたね。だから、しょうがないね、と（笑）。あれ面白いからね、みたいな（笑）。
――　去年の今頃ですね。
タクシュー　そうですね。でも、なぜかみんな『風のタクト』はプレイして、『メトロイドプライム』をプレイしないんですよね。（語気を強めて）あんなに面白いのに。『ゼルダ』を超えてますよ絶対！

『3』から遊ぶ人がいちばんうらやましい!?

――　『3』の話に戻ります。一足先に最後まで遊ばせていただいたんですが、ものすごいボリュームですよね。
稲葉　おおっ、クリアされましたか。
タクシュー　えっ、もうクリアされてたんですか。大丈夫ですよね？　僕さっきから大きなことばかり言ってますけど…（小さな声で）…面白かったですか？
――　もちろん最高でした！
稲葉　どのくらいプレイ時間かかりました？
――　思ったより、全然長かったですね。
稲葉　ああ、やっぱり。お買い得ですよねこれは。商売を考えると、この内容の濃さで4800円はツラいんですけど…。ユーザーサービスの気持ちが強いですね。
タクシュー　それに変な話、頑張りすぎるとソンだよなっていうのがありますね。次を作るときはもっと頑張らなくちゃいけないじゃないですか。
稲葉　でも、カプコンの方針だからね、オーバークオリティは。
タクシュー　いや、本当に『3』ではオーバーしましたね（笑）。
――　『逆転裁判』シリーズは本当に中身勝負ですもんね。グラフィックの質を上げればみんなに喜んでもらえるようなゲームじゃないですし。
タクシュー　そうですね。それに個人的には、グラフィックは変えたくないんですよ。やっぱり、『3』をプレイしてから『1』をプレイする人もいるわけで、絵では差別化をしたくなかったんです。だから、なるべく同じにしています。僕からしてみれば、どの作品からプレイしても同じテイストに見えるようにしたかったんですね。まぁ、いざプレイすると『1』は短いなって思いましたけど（笑）。
稲葉　あと背景がめっちゃシンプルだなと（笑）。
タクシュー　そうだね（笑）。今回の『3』で、真宵ちゃんも19歳ですからね。さすがにこれ以上同じ絵でやると「あれで20歳かよ」って話になりますし（笑）。家の母親なんて真宵ちゃんのことを「13歳かと思った」とか言ってましたし（笑）。
稲葉　でもまぁ、無理もないと思うよ、それは（笑）。もしかしたら、今回の『3』から遊ぶ人がいちばん幸せなのかもしれないよね。ベストプライス版が発売されて、まとめてプレイしようと思ったらすぐにできるわけで。
タクシュー　それはちょっと贅沢すぎるなぁ（笑）。でも、下手すると、続きがありすぎて飽きるかもしれないよね。やっぱりちょっとプレイ期間の間を空けるくらいがいいんじゃないかな。1年とはいわないけど、半年とか。
稲葉　でも、終わった瞬間は、すぐ次が遊びたいって思うのが『逆転裁判』シリーズなんだよね。



↑これが『1』の法廷。背景をよく見ると、確かに『2』や『3』ではグレードアップしている

タクシューさんのネタだし方法

――　タクシューさんのネタ出しの方法なんですけど、プロットを最初に作ってからストーリーを書いていくということですが、どういう風にプロットを練るんですか？
タクシュー　プロットですか？　そうですね…話によって違うんですけど、最初は舞台からはいりますね。特撮ヒーローだったり、サーカスだったり。まず、物語になる舞台を見つけて、その次にどんなことが起こるのかということで、事件を決めます。トリックはとりあえず置いておいて、あとから面白いものを考えるようにしています。トリック自体の面白さというより、そのトリックをどう解いていくのかという過程のほうが、このゲームでは面白くないといけないわけですから、その時点でどんでん返しが2つくらい必要で…とか状況をまず作るんですね。「これは面白い矛盾だ」っていう矛盾ネタを押し込んで、その後にトリックを考えることもあります。だから、ストーリーによって違いますよ。1つだけ言えるのは、悲しい過去があって…とかそういうドラマからは入らないようにしています。舞台から入るか、事件から入るか。あるいは、トリックから入ることもあって、『1』の最終話のヤツがそうですね。このトリック、僕は結構自信があったんですけど、「ありがちだ」みたいなことを言われて、ちょっと心外でしたね（笑）。僕はシンプルでいいトリックだと思うんですけどね。
――　あのトリックですか…。そういったトリックはアタマのなかでぜんぶ考えるんですか？
タクシュー　やっぱりネタが思いつかないときは、なにかを参考にすることもあります。もちろん、そのままパクるなんてことはしないですけど。
稲葉　『2』の「逆転サーカス」のネタはどうやって思いついたの？　あの日本中で13万人くらいはツッこんだと思われる話（笑）。
タクシュー　（一呼吸して）あれはねぇ、すごくよくできている…。
稲葉　オイ（笑）。プレイした人、全員がツッこんだ思う（笑）。
タクシュー　あれはめちゃめちゃよくできてるね。密室トリックってあるじゃないですか。なんで犯人がわざわざそんなことするのかっていうやつ。でもあれは偶然起こったわけですから（笑）。必然性があったんです。
稲葉　全員がツッこんだ思うよ。アドバンスの画面に（笑）。

タクシューから見た『逆転裁判』とは？

――　タクシューさんから見て『逆転裁判』とは何ですか？
タクシュー　ちょっと偉そうかも知れないですけど、僕から見て理想のミステリーの形かなと思ってます。（稲葉さんに向いて）言っちゃったよ…。
稲葉　言っちゃったね…。いいんじゃないの（笑）。
タクシュー　やっぱり小説になってしまうと、リアリティなんかが問われたりするじゃないですか。でも僕にとってミステリーとは、意外性や伏線、そしてそれがほどける時の快感っていうのが全てなんです。ゲームでああいう形式は、そのようなことをいちばん表現しやすくて、ミステリーを目指す人にとってもいい形態なんじゃないかなって思いますね。警察小説といいますか、最近はリアルな捜査ものみたいなものが多かったりして、奇想天外ものはあまり脚光を浴びなかったりしますけど、僕はそういうものが好きなんです。そういう奇想天外な話を表現できる『逆転裁判』は作り手としても好きですし、プレイヤーの立場に立っても、いちばん遊んで



みたいタイプのゲームかなと思ってるんですね。
――　ミステリーって確かにシリアスなものが多いですよね。リアリティがなきゃだめみたいな。そういう意味でゲームというのは、めちゃくちゃな表現ができるメディアとも言えますね。
タクシュー　そうですね。
――　小説の中でムチを打つ検事なんてありえないですもんね（笑）。
タクシュー　だめですかねぇ（笑）。僕は推理小説を書く人になりたかった時期もあったんですよ。でもならなくてよかったなぁなんて（笑）。逆にそういうものしか書けませんしね。
稲葉　見た目はああでも、ストーリーの底の部分は結構ハードだよね。核心とか。
タクシュー　でも、それは僕の好みじゃなくて、作るとそうなっちゃう部分もあるんですよ。やっぱり殺人事件が起こってるわけだし。そんなところに、根底からみんながお祭騒ぎしてたら、それは違いますよね。だから、そういう世界のリアリティはなきゃいけないと思っています。人が死んでるのに、よかったよかったっていう話は世界として成立しないわけですから。
稲葉　だから『逆転』は、めちゃくちゃなだけではないんだよね。
タクシュー　たまに『逆転裁判』は世界観がいいとか言われることがあるんですけど、僕にはわからないんですよね。世界観ってなんなんでしょうね。適当なところがいいのかなぁ。実は、あんまり突っ込まれたくないので、全部曖昧にボカしているんですよ。例えば「法律」って言葉が出てこなかったりとか。舞台が何県なのかもわか



らないですし(笑)。いつの時代なのかも不明ですもんね。

稲葉　世界観というか、キャラクタの人格そのものなんじゃないかな。巧舟の作る言い回しとか、キャラクタ、性格づけも含めて好きっていうことだと思うけどな。だから、例えば巧舟以外の人が『4』をやるとしたら、頼まれた人はめちゃくちゃイヤだと思いますよ。すごいプレッシャーがかかるというか、8割ぐらいの確率で「あいつが『逆転』をダメにした」って言われるでしょうね。

タクシュー　僕が作っても『1』には負けてるとか『2』には負けてるとか言われるのに(笑)。

稲葉　だからもし他人が作ったら、袋叩きにあいますね(笑)。立ち直れないと思いますよ。

タクシュー　悪くなくても、キャラクタの体が少し違うだけでも言われますね。クオリティが上がってても言われちゃうだろうね。やっぱりインパクトが強いですから、それを超えるのは相当難しいですよね。

――　タクシューさんにとって、ミステリーの最高傑作とは何ですか?

タクシュー　……。

稲葉　(ものすごく小さな声でタクシューさんにささやく)『ぎゃく、てん、さい、ばん』。

一同　(笑)。

タクシュー　それ言ってみたいなぁ(笑)。そうですね…いまでもお手本にしているのは、「ブラウン神父」というシリーズですね。イギリスの作家のチェスタートンって方が書いた作品なんですけど、作者自体がユーモアに溢れた方で、普通の推理小説とは違った心理的なトリックを使ったりするんですよ。その方自身も洒落たことを言う人だったみたいで、例えば「電車に乗り遅れない方法を教えてください」って聞かれたときに、「その前の電車に乗り遅れればいいんですよ」とか答えちゃう人なんです。そういう逆説というのが好きなんですよね。だから最高傑作を挙げろと言われると、そのチェスタートンが書いた『ブラウン神父シリーズ』(創元推理文庫)と、日本だと、泡坂妻夫さんの『亜愛一郎シリーズ』(同)などですね。ほかには『刑事コロンボシリーズ』(二見書房)も好きですね。

稲葉　それにしてもマニアックな話だねぇ(笑)。

タクシュー　でも、はっきりいって『ブラウン神父シリーズ』を読むのはお勧めできないですね(笑)。

――　どうしてですか?

タクシュー　字がちょっと小さいんですよ(笑)。改行も少ないんで、ページが字で真っ黒なんですよね。だからちょっとこれから読み始めるっていうのは、気合いが必要かもしれないです(笑)。でも、楽しみ方を覚えたら何回読んでも面白いので、お勧めです。そうそう、いま言ったんですが、何回も読める物が好きなんですよ。1回読んでお終いじゃなくて、これは推理小説に限らないんですけど、面白い物は何度読んでも面白いんですよね。味わえば味わうほど違ったことがわかってくるんです。



←『ブラウン神父シリーズ』(創元推理文庫刊・全5冊)。イギリス人のG・K・チェスタートン(1874-1936)が生み出したミステリー小説。短編ながら、秀逸なトリックがあり、ミステリー愛好家からの評価が高い

――　でも、推理小説って結論が見えちゃうと、「もう読まなくていいや」ってなっちゃいがちですよね。

タクシュー　まぁ普通はそうですよね。ただ、例えば文章であったりとか話の展開や会話であったり、何回読んでも楽しめるものもあるんですよ。僕もこのゲームではそういうものを目指していて、笑いであったり、どうでもいいところに力が入っていたりしているんです(笑)。だから僕としては『逆転裁判』も2回以上プレイしてほしいんですよね。1回じゃ絶対に気づかないところがあると思うんです。伏線であったりとか。2回目とかに、「このセリフはこういう意味があったのか」とか楽しんでもらいたいなぁ。

2度3度楽しめる『逆転裁判』

――　普通の感覚では『逆転裁判』というゲームは一度クリアしてしまうと、はいおしまいみたいなカンジはありますよね。推理小説と同じ感じで…。

タクシュー　そ、そんな悲しいことを…。でも、たしかに9割の人はそうでしょうね。ただ2回目をプレイした人には2回目の楽しさがわかると思うんです。

稲葉　意外にトリックとか忘れちゃうしね。

タクシュー　そうなんだよね。すでに僕が覚えてないし(笑)。2度3度遊べるとは言いませんけど、遊んでほしいかなって(笑)。まぁたしかに、2回目のプレイだからってことで要素が変わるわけじゃないですし。

稲葉　でも、引き出しの中なんかに、しばらく寝かせておくと遊べるかもね。

タクシュー　寝かせなくてもいいんだけど…(笑)。

稲葉　続けてはやらないよ、さすがに(笑)。同じ本を続けて読むようなものなんだしさ。

――　でも『3』の前に、もう一度前作をプレイするとすごく面白いでしょうね。

タクシュー　そうしてもらえると嬉しいですね。あ、でも『1』はカンタンにできるでしょうけど、『2』は比較的長いので、ちょっときびしいかな(笑)。

稲葉　そうですね。比較的ちょっと…(少し考え込んで)いや、かなり長い!

一同　(笑)。

――　でも不思議なことに、一度クリアしたはずなのに、再度プレイしてみると「アレ～、ここって何なんだっけ?」みたいなことによく陥りますよね。

タクシュー　ありますね。知ってるはずなのに、みたいな(笑)。この前、僕も『2』の攻略について聞かれたんですけど、聞いた人と一緒になってハマりましたからね(笑)。

稲葉　僕なんて、インタビュー前にやり直そうと思ったら、『1』の段階でゲームオーバーになりましたからね(笑)。

一同　(笑)。

タクシュー　『1』を作ったときはネタのことを忘れるなんてことなかったんですけどねぇ。『2』あたりで怪しくなって『3』じゃまったく覚えてないんですよ。次の話を書くと前の話を忘れていたりしてたんで(笑)。



↑クリアしてから半年ぐらい経つと、ストーリーやトリック自体は覚えていても、証言のムジュンなどは結構忘れがち。編集部でも、1度クリアしたのに首を傾げて考え込む人が続出!

気になるあの人は…聞きたいけど聞けない!

――　今回の『3』は『2』よりもサクサク感があるというか、システムも大きい変更があったわけじゃないですけど、遊びやすくなっていると思うんですが。

タクシュー　今回は、話が長くなりそうだったので全体的に難易度の部分を少し低めに設定したのが1つと、前作では法廷パートで何箇所かをゆさぶると終わって、それで次のステップに進むこともあったんですが、『3』では全て「異議あり」で証拠をつきつけて終わるように統一してあります。なので、尋問ではつきつけて、爽快感といいますか、区切り感はあると思いますね。探偵パートに関しては、はまらないことを考えて作ってあります。さりげなく誰かに「次は○○をつきつけたほうがいいんじゃないかなぁ」みたいなヒントを言わせるようにさせています。でも、みんなは大体読み飛ばしてしまいますね。あまりにもさりげないセリフなので(笑)。やっぱりヒントの扱い方って難しいですね。さりげなく書くと読み飛ばされるし、ストレートに書くと「そのままじゃん」って指摘されちゃうし(笑)。

稲葉　たとえばあのヒントがね…とか、この場で言えないのがつらいよね。

タクシュー　そうだね。言いたいこともあるんですけどネタバレになっちゃうんですよね。

――　ネタバレを記事にすると、犯罪者あつかいされちゃいますからね(笑)。なので具体的な内容に触れることのできない『逆転裁判』のインタビューって本当に難しいと思います。

タクシュー　そうですね。前作の話に関しても、これからプレイしてもらいたい気持ちもあるので、あまり話せないです

し。
―― そうなんですよ。例えば『1』や『2』のキャラクタで、『3』でも活躍する人はいるんでしょうか？ なんてことも聞けないじゃないですか。
稲葉 その手の質問がいちばん多いんですけど、言えないんですよねぇ(笑)。みんなピンポイントで聞いてきますからね。彼と彼女…っていうか歴代検事はどうなったんですか？ みたいなことを(笑)。あとはトノサマンですよね。御剣と狩魔冥と、そしてトノサマンの3人のことは必ず聞かれますよ。まぁトノサマンが人かどうかはわからないですけど(笑)。

ちょっとネタバレのお話 とある登場人物のこと

稲葉 それとよくインタビューで聞かれるのは、「今回もヒーローもののネタはあるんですか？」みたいなことですかね。でも何も答えられないので、すごく無難なコメントになるんですよ。それはプレイしてみてからのお楽しみだよみたいに(笑)。(タクシューさんに向かって)だから今回は取材とか入るだいぶ前から「須々木マコの話はしてもいい?」って聞いたんだよ。
タクシュー ああ、なるほど。雑誌に載るわけだもんね。
稲葉 須々木マコならいいでしょ、ということで。今回はウェイトレスとして再び登場します。
タクシュー 今回、マコちゃんに関しては悩んだんですよ。実はマコちゃんが登場する話は、もともと『2』の時に書いたシナリオで、『2』の1話で登場したマコちゃんが、次にどこかの話でもう一度被告として再登場するという面白さを狙ってたんです。でも、『3』にその話を持っていくことになりまして、それで被告を変えようかなぁとも悩んだんですが…。結局どうなったかはプレイしてのお楽しみということで。
稲葉 でも、意外とマコファンついているからね。
タクシュー そうなんだよね、意外といるんだよね。
稲葉 最初『2』は部内でモニターしてもらったんですよ。その中でいちばん評判の悪かったキャラクタが須々木マコだったんです。プロというか、ゲームを作っているデザイナーの目から見ると、あのキャラクタはいちばん嫌いみたいですね。
―― なんでですかね。
稲葉 可愛いさがないみたいなんですね。だから、「可愛くない」って言われたんですよ。
タクシュー 可愛いと思うけどなぁ。
稲葉 (タクシューさんに向かって)いいじゃん。一般の人たちの評価が高いんだから。
タクシュー そりゃそうだよね。
稲葉 ということはカプコンの感性がズレているということになるのか？(笑)。ヤバイなぁ。
一同 (笑)。
―― キャラクタと言えば、公開されている中ではゴドー検事がいますよね。これまたとんでもなくインパクトのあるキャラクタですよねえ。
稲葉 最初はまったく何も言わなかったからね。ゲームショウの時も謎の男でしたし。検事ってことも明かしてなかったから。
タクシュー ちょうど『2』が発売になった頃に、某探偵ソフトをプレイしていたデザイナーの岩元辰朗くんが「これはハードボイルドじゃない」と憤ってたんですよね。僕はハードボイルド作品を読んだことがなかったんですが、イメージはあったんですよ。なので、ちょっと僕なりのハードボイルド像を見せてみるかと。だからゴドー検事に関しては、笑いは一切いらない直球の格好いい検事にしようと思いまして、まず生島治郎さんの『ハードボイルドに生きてみないか』という本を買いましてですね(笑)。
一同 (笑)
タクシュー 僕のイメージにあるハードボイルド定義をどんどん膨らませて、一切笑いのない、格好良さが逆に笑えてしまうようなキャラクタを作ろうと思ったんですが…。結果的には意外と面白いキャラクタができてしまいまして(笑)。


←『3』ではナルホドくんのライバルとして登場する、ゴドー。完全無敗、伝説の検事らしい。タクシューさんから見たハードボイルドなキャラクタなのだ

稲葉 あれ、そのまんま「笑い」じゃん。
一同 (笑)。
タクシュー 洒落た会話を考えてると、やっぱりちょっとふざけたくなるんだよね。
稲葉 『2』が終わった時に「次の検事どうするの?」って聞いたんですよ。そしたら「ハードボイルドでやりたい」って言ったんで、「そんなキャラクタ作れるのかよ」って思いましたもん(笑)。最初に見たラフのデザイン画って、ものすごく真っ当で、普通に髪型の格好いいコーヒーの似合うキャラクタだったんですよ。こいつは格好いいなぁとラフを見た時は思いましたね。でも今は…(笑)。
タクシュー 僕としてはやっぱり、ハードボイルドといえば「バーボン」に「煙草」ですから。その2つでいきたかったんですけど、そういうわけには…ね(笑)。でも、コーヒーにして良かったですよ。そのために松田優作さんの『探偵物語』は全部見ましたから。あまり参考にはならなかったですけど(笑)。でも、最初はどうなるかなと思って不安だったんですが、ゴドーはいいキャラクタになりましたね。
稲葉 僕も不安だったよ(笑)。
―― ゴドーのトレードマークのようなゴーグルをつけるキッカケは何だったんですか?
タクシュー ゴーグルはですね。とにかくつけてくれと(笑)。特徴をつけるためには見た目を変えろということで、デザイナーに注文して上がってきた絵を見たら、いいカンジにゴーグルがついていたんですよ。というのも最初、ゴドーは「メカ検事」という設定だったんですね。もう僕はその頃、視野がとても狭くなってましたから、「メカ検事、いいじゃないか！」と思って。でも、ゴーグルをつけただけじゃ面白くないので、今度は肩にも機械をつけようって言ったり。さらにそこから煙が出るようにしようとか(笑)。で、できあがった絵を(稲葉さんに)見せたんですよ。そしたら、「なんだこれは！」と。「全然違うよ」って言われたんですよね。僕はその時、それがいちばん格好いいと思えてたんですよ。で、たしかにやりすぎかなと思って今の状態に落ち着いたんです。ハードボイルドってあんな感じじゃないですか。
一同 (笑)。
稲葉 僕からはデザイナーに対して「普通のキャラクタは描くな」って言ってますから。特徴づけをちゃんとしてくれと。つまんなかったらすぐボツにするんです。

―― ゴドーのほかに苦労したキャラクタはいますか？
タクシュー 『3』のキャラクタでいちばん苦労したのは1話のちなみさんですね。あのキャラクタは完成までに2、3ヵ月かかりましたね。
稲葉 たしか1回寝かしてるよね、ちょっと置いておこうって。今でも当時のラフ見たらツラいもん。こんなのダメだよってカンジで(笑)。
タクシュー 『2』の時は、検事はそうでもなかったけど、春美ちゃんには苦労したよね。
稲葉 デザイナーの岩元がノイローゼになるくらい、僕がボツを出すので。
タクシュー 彼はとにかく、かわいい女の子を描くのが苦手みたいですね。
稲葉 肉体系のおっさんとかは、かなりいいんですけどね。
タクシュー そうなんですよ。ゴドーの顔とか、すぐ決まりましたから(笑)。
一同 (笑)
稲葉 前作だど…荷星とかを描かせたら最高なんですよ。
タクシュー 変なおっさん系とか、筋肉系もいいよね。でもやっぱりちなみさんは苦労したよね。
稲葉 あれはね(笑)。…ダメだよこれ以上言っちゃ、彼がこれを読んだらきっと凹むから(笑)。でも、今回はとくにキャラクタに時間かかりましたね。


←『3』の第1話に登場する謎の女性「ちなみ」は、もっとも難産だったキャラクタなんだとか。この可憐な姿をした女性がどんな活躍をみせてくれるのか…。それはプレイしてからのお楽しみ！

高野山での『逆転』合宿修行

―― 『3』の製作中におこった面白いエピソードはありますか?
稲葉 今回は合宿かな。
―― 合宿なんてしたんですか?
タクシュー 合宿というか修行です(笑)。
稲葉 楽しかったなぁ。
タクシュー (稲葉さんに向かって)あなたはね(笑)。HPのコラムにも載ってますけど、高野山に修行に行くことになったんです。お寺で座禅を組もうということになって、僕を含めてスタッフ3人と、稲葉くんともう1人。僕たちは修行だったけど…稲葉くんたちはどこに行ったんだっけ?
稲葉 竜神温泉(笑)。高野山までは一緒



に行ったんですよ。ただ、彼らがゆっくり修行に専念できるように、僕たちは邪魔をしないところで静かに待とうと思ったら、さらにその先に温泉があるということで(笑)。だったらひっそりした場所で、ちょっとお風呂にでも浸かって待ってましょうということになったんですよ(笑)。

タクシュー　僕らが精進料理を食べている時に「鹿の肉はおいしいよ～、酒はうまいしね～」なんて電話がかかってきたりして。

一同　(爆笑)。

タクシュー　まぁ修行とは言ってますけど、実際は取材を兼ねてのものだったんですね。でもこういう機会でもなければ、あんな場所になかなか行けないじゃないですか。で、座禅を教えてもらったんですけど、お坊さんに「何かあったんですか?　こういうところに来る人は、大体人生に何かトラブルがあった方なんですけど」って聞かれまして(笑)。お寺の下駄箱を覗いたら、我々の他にワケありカップルの靴が置いてあったんです。そんな話を聞いた後ですから、それこそ「この人たち、何があったんだろう?」って妙な雰囲気になりましたね(笑)。

―― それで、どうでした座禅は?

タクシュー　そうですね…。「無になれ」って言われたんですけど、僕は体が硬いので座禅を組むと足が痛いんですよ。だからずっと「イテテテ」って思ってました(笑)。なので、無にはなれてません(笑)。朝のお勤めがありまして、お坊さんたちが経を読んでいるのを聞いてなさいというものだったんですけど。和歌山の山奥というのもあってか、底冷えしてすごく寒かったんです。その部屋の真ん中でお坊さんたちがお経を読んでいて、僕のすぐ側にストーブがあったんですね。なので、僕だけストーブに向かって座ってました(笑)。お坊さんもこっちを見てないし、まぁいいかと(笑)。しかも僕、あぐらかいてましたたし。

一同　(笑)

稲葉　まぁ僕らはその頃、朝から酒飲んでましたけど(笑)。

タクシュー　『2』の時はいろいろスッタモンダがあったんですが、『3』は時間との戦いだったので、本当にその修行くらいしかイベントはおこらなかったんですよ。感覚的には『2』の5話目、6話目から物語を作るという感じだったので、制作の流れがとてもスムーズだったんです。だから、事件といえば「ネタが出ない」とか…僕のアタマの中だけで起こっていたんですね。制作自体はスムーズそのものでしたし、制作の末期にはスタッフが誰もいなくなっちゃったんですよ。セリフの間を調節したりとか、僕だけの個人作業って感じでした。なので、面白いエピソードというよりも事件そのものがない(笑)。あえていうなら、「事件は僕のキーボードの上で起こってるんだ!」って感じです。

稲葉　パクリじゃんそれ。

タクシュー　うまいこと言ってみたんだけど。

一同　(笑)

稲葉　どっちかっていうと、制作に入るまでのキャラクタデザインとかシナリオプロットでもめたとかいう期間を過ぎると、事件はそんなになかったんですよ。もうひたすら前を見るしかなかったというのもありますけど(笑)。

タクシュー　僕的には毎日事件だったんですけどね、制作期間はないし。5話のプロットを制作直前に白紙にしたっていうのがやっぱり大きかったですね。でも、僕自身納得してる結果なんでアレなんですけど。あの時は、やっぱりな…とは思いつつも凹んだ時期でしたね。

タクシューとお酒
切り離せない蜜月関係

稲葉　(真顔になって)、ところで巧くんは太ったかな?『逆転3』で。

タクシュー　そうだね、ストレス太りだよ。

稲葉　食べすぎなんだよ(笑)。

タクシュー　食べたり、飲んだりですね。みなさんがいい人だから、お酒を差し入れしてくれたりするんですよ。バカルディ(ラム酒)とかスピリタス(アルコール度96%のウォッカ)がきたりして(笑)。スピリタスは面白かったんで飲んでみましたけど、やっぱり仕事になりませんでしたね(笑)。

一同　(笑)。

―― 今回の制作中も、傍らにお酒を置いていたんですね(笑)。

タクシュー　『2』を作っているときからかなぁ、飲むようになったのは。『1』の頃は三上真司さんという偉い人のチェックを受ける前に飲んだりしてたんですけど(笑)。『2』の頃からだんだん…。

―― それはもう公然と?

クシュー　最初はね、ジュースのビンとかに入れたりして(笑)。それもバレてきたんでもういいかと(笑)。

稲葉　デスクの横に一升瓶が置いてあるんだもんな～(笑)。

―― 仕事中のお酒はどのくらいのペースで飲まれるんですか?

タクシュー　最初は1ヵ月に1本だったんですけど、最後のほうでは1週間に1本くらいになっちゃいました。ほんと、手当てとか欲しいですよね。だってあくまで業務用の酒なんですから(笑)。僕は仕事を離れたらあまり飲まないですからね。飲むときは仕事なんです。

稲葉　これは本当に特殊な例ですからね。読者のみなさん、カプコンがこういう会社だと思わないでくださいね(笑)。

タクシュー　アイデアを考えてる間は飲まないんですよ。その必要がないんです。でも、シナリオを書く時だけは飲むんです。飲む必要がある時というのは、熱くなりたい時なんですよ。熱い気持ちでシナリオを書きたい時に飲むって決めてたんです。『1』でいうと最終話で御剣とやり合うところとか、そんな熱いシーンを書くときは飲むようにしてたんです。でも、それがだんだん常習的になってきてですね…、飲むことが仕事を始める儀式みたいになっていきまして(笑)。

稲葉　その話、普通に聞いたらあぶないヤツだぞ(笑)。それってアル中じゃん。仕事始めに1杯っていうのは。

一同　(笑)。

タクシュー　でも、人によっては何か大事なことをする前にやる儀式ってありますよね。まず音楽を聞いて…とか。僕の場合はたまたま偶然にもお酒だったというわけなんです。お酒を飲んで熱い気持ちで書くと、気のせいかもしれないですけどシナリオにパワーがみなぎってくるような気がするんです。

―― そんな時はまわりのことはまったく気にならなくなるんですか?

タクシュー　そういうのは1日に1時間くらいですね。僕は午前中がいちばん集中できる時間帯なんですよ。仕事を始める瞬間ですね。そこで飲んで「さぁやろう!」って決めた瞬間がいちばん集中できるんです。そこからお昼までが勝負なんです。朝はまず一杯飲みますから。(ハッと我に返って、稲葉さんに)こんなこと、しゃべってもいいのかな…?

稲葉　いいよ、もう(笑)。オフィシャルにしてるから。

タクシュー　朝からガッと仕事をしてですね、午後はもうお釣りの人生を生きるといいますか…。

一同　(爆笑)。

タクシュー　だから大抵、大事な場面は午前中に勝負してますね。それに、ずっとキーボードを打っているとスジがつってくるですよ。僕は、かな入力なんですけど小指がカクカク言い出すんですよ。だから稲葉くんに相談に行ったこともあって。

稲葉　そんなこともあったね。「このままじゃ書けなくなるかもしれない」とか言い出したんで、ビックリして「なんで?」と聞いたら「スジがね」って言うから「オイオイ、そんなことか」って(笑)。あの時、僕はたしか「大変だねぇ」とか言ったんだっけかな?

タクシュー　「医者行けば」って冷たく言ってたよ。

一同　(爆笑)。

タクシュー　それでホントに、医者に相談に行ったんですよ。「どうすればいいですか?」って聞いたら、先生は一言…「仕事を減らしましょう」。「もしくは、休みましょう」って言ったんですよ(笑)。そんなのできたら、とっくに休んでるよね。…あ、お酒の話でしたね(笑)。

―― ええ(笑)。酒は何を飲んでるんですか?

タクシュー　ワイルドターキーの8年ものです。バーボンのなかでいちばんアルコール度数が高いんですよね。そんなに値段も高くないですし、気分的にいいですね。バーボンが飲みやすいのかなと。それをストレートやって、カーッとこないといけないんです。正直言うと、かつては飲みすぎて「今日はもう仕事はいいや」ってこともあったんですけど…(笑)。持論なんですが、酒っていうのはブースターなんですよ。気持ちが前向きのときに飲むとプラスにブーストがかかりますし、マイナスの時に飲むと下にブーストがかかってしまうんですよ。だから、マイナスのときは仕事にならないので、そん



←ケンタッキーを代表するバーボンウイスキー。8年ものは101プルーフ(アルコール度数=50.5度)で独特の風味を持っている。アイゼンハワー、ルーズベルトなどのアメリカ大統領も愛飲していた。ボトル裏に「Beyond Duplication」と刻印されている。「ストレートでキュッとやるのが通

なときは飲まないんです。仕事もしないみたいな(笑)。まぁこれはウソですが。

稲葉　それでスケジュールを延ばしやがったな(笑)。

——　酒を飲んでから、プロデューサーのところにグチを言いに行くようなことはなかったんですか?

タクシュー　そういうのはないですね。

稲葉　その前に聞きませんから。巧くんのグチなんて。

キャラクターの声とサウンドのお話

——　成歩堂の声はタクシューさん自らがやったという話ですよね。他のキャラクタについても、開発スタッフの人たちの声を使ったと聞いたんですが…。

稲葉　全員そうですよ。

——　ゴドー検事は神谷さん(『ビューティフル・ジョー』ディレクター)の声だそうですね。

タクシュー　そうです。彼は「なにかやらせてほしい」って立候補してましたから。

——　本人が立候補してたんですか?。

稲葉　『逆転』ファンですからね。

タクシュー　大好きって言ってくれてたんで、じゃあこれは是非にとオファーを出しました。

稲葉　でも、彼の場合、結構録り直しがあったんでしょ?

タクシュー　そりゃまぁね。でもみんなそうですよ。声を収録するときは、最初はみなさん、声が小さいんですよ。でも、30回、40回くらい練習するとだんだん声が出てくるようになって、20回目ぐらいがベストらしいですね。神谷はカッコつけマンといいますか、演じる男、企画マンじゃないですか。だから「異議ありだぜベイベー」とかやってくれたりしたんですよ(笑)。

稲葉　彼は好きだからね(笑)。



←本誌でもおなじみ『ビューティフル・ジョー』ディレクターの神谷英樹さん。カッコよくて遊び心にあふれた作品を作る。神谷さんの次回作も気にかかるけど…

——　ちなみにタクシューさんはどのくらいでOKだったんですか?

タクシュー　僕がやったときは、僕以外の人間がディレクションをやったんですよ。やっぱり4～50回はやりましたよ。僕のイメージ通りで言ったつもりなのに、「タクシュー、全然違う」とか言われちゃって(笑)。でまぁ、ヤケクソになってキレて言ったのがいちばんよかったりして。それに当時は機材が悪かったんですよ、今はヘッドフォンをつけてマイクに向けてやってるんですけど、昔はMDウォークマンにちょっとマイクつけてみたいな。小さいマイクに向かって「異議あり」なんて言ってましたね(笑)。それでマイクにちょっとでも近すぎると、音が割れてしまうんですよ。ですからいい音質にすると聴けたもんじゃないんですけど、音質を落としてあるのでちょうどいいカンジの迫力が出てたりして。だからいい音質じゃとてもじゃないけど、聴かせることはできないなと(笑)。そのようなことって、3年前なんですよね。

稲葉　声の出演は、基本的にやりたいって手をあげた人にやってもらったんだよね。『2』の狩魔冥もそうだし、今回の千尋さんやゴドーもね。

タクシュー　お願いしつつも、やっぱりやりたいって言ってくれる人に出てもらったほうが嬉しいしね。でも、東京ゲームショウ用に映像を作った(付録CDに収録)んですけど、やっぱりプロは違うなと思いました(笑)。

稲葉　やっぱりプロはねぇ。すごい問い合わせあったからね。声優は誰なんですか?って(笑)。

——　たしかにあのプロモーションビデオはピッタリでしたよね。

稲葉　あれ見てたらアニメ化したくなるよね。

——　『逆転』シリーズに声優の声が入っても嬉しいかなあ? なんて思ってたんですけど、あの映像を見たら、嬉しいかもって思えちゃいますよね。

稲葉　あれは、ああいう映像だからいいんですよ。ゲーム中にずっとしゃべってたら絶対にうっとおしいですって。

タクシュー　フルボイスにしたら、それをやる人も大変だよ。最後の方はもう声が枯れちゃって「異議あり! ゴホッ」みたいな(笑)。

稲葉　オバチャン役とかね(笑)。

——　サウンドの中では、お気に入りの曲があったりしますか?

タクシュー　今回は「新検事ゴドーのテーマ」っていうのがあるんですよ。その曲がめちゃくちゃ好きなんです。

稲葉　あれは僕も好き。

——　たしかに耳に残りますよね。

タクシュー　僕の好きなジャズの曲がありまして。大体どの曲をつくるときも、イメージとしてのサンプルを渡すようにしてるんですよ。それを作曲担当のスタッフがいい感じにアレンジしてくれるんですね。サウンドに関しては2ヵ月くらいやりとりしたりしたんですが、ゴドーの曲に関しては一発で決まったんです。ものすごく琴線に響いたんです。最初にゴドーが無駄に格好良く登場するシーンでも使えますし、いちばん最後のシーンでも使えると思ったので、この曲がものすごく好きですね。もちろん、前作でも人気の高い曲が、たくさんあるとは思うんですけど、今作に限ればゴドーの曲が本当に会心の作品と言えますね。あと『3』全体でいうなら、探偵パートの曲はどれも好きで気に入ってます。

——　タクシューさんは趣味で音楽をされているということで、サウンドにもこだわりが…?

タクシュー　こだわりはありますけど、なるべくそういうのは出さないようにしてます。出すとなんていいますか、なんか小憎らしいじゃないですか。「素人が何言ってるんだよ!」って感じになるのもイヤなので、そんなに表には出さないですね。でもこだわりは誰でもあると思うんで、そこは難しいところだとは思います。

最終話『逆転』の打ち上げ

——　最後に。前回のインタビューでもお聞きしたんですけど、最近食べて美味しかったものは何ですか?

タクシュー　実家に帰ると親が接待したがって、それで豪勢なうな重を食べさせてもらいました。うなぎ、ごはん、うなぎ、ごはんみたいに重なってるすごいやつです(笑)。父親も食べて「俺のも食えよ」「食えねえよ」って感じの家族にありがちな一幕を久々に演じてきました(笑)。

——　稲葉さんは?

稲葉　最近は…、ちゃんこ鍋ですね。

——　ちゃんこ鍋ですか?

稲葉　『逆転裁判 3』の打ち上げでちゃんこ鍋を食べに行ったんですよ。ホントにすごかったんですよ、あのちゃんこは。あれを食べたら、ほかのちゃんこはただの鍋です。

タクシュー　あれを見ただけで、みんな相撲とりになりたいと思うくらいですよ。

稲葉　伊勢海老が丸ごと1匹とかアワビがいくつも入っていたりして…。ようするに、海鮮物を値段の高い順に上から10種類ぐらいそろえて、それを全部その鍋に入れてるんですよ。

タクシュー　カニも入ってたよね。

稲葉　そうそう毛ガニね。「これは一体原価はいくらなんだよ」っていうくらいの鍋がありまして。その中身が煮えた頃に一味唐辛子を厚さ1cmくらいかけるんですよ。すごく辛いんですけど、めちゃくちゃ美味しかったよね。

タクシュー　あれはすごかったよね。

——　豪勢ですね～。

稲葉　豪勢ですよ。多分1人3万円くらいはかかってるんじゃないですかね。

——　何人くらいで行かれたんですか?

稲葉　えっと15～6人ですね。

タクシュー　人数が少ないからできるのかもしれないね。

稲葉　そうかもね。最近では美味しかったのはそれですね。とにかくすごい量なんです。1人前が普通の3人前くらいあって、この親父さんは残すと怒るんですよ。「2度と来るなー」みたいに(笑)。だから、みんな必死になって食べてましたね(笑)。

タクシュー　新人の子なんかは、携帯で写真撮ってたくらいだもん(笑)。

稲葉　そうだね。「こんなもの食べていいんですか」「こんな食べ物がこの世にあるの」ってカンジのちゃんこ鍋でしたね。

——　最後に何かこれだけは伝えておきたいということはありますか?

稲葉　そうだなぁ、最終話のトリックかな。

一同　(笑)

タクシュー　『3』も今までの『逆転裁判』シリーズの名に恥じない作品になっています。一生懸命頑張ったんで、みなさんに楽しんでもらえたら嬉しいです。

稲葉　無難なコメントでしめくくる感じで。

一同　(笑)

稲葉　なるほどくんが出てくる一区切りの作品だと思ってるので、僕もすごく愛着がありますし、シリーズ最高峰だと思っています。ユーザーのみなさんもそういう気持ちでプレイしてもらえれば期待を裏切られないと思いますので楽しんでください。絶対この発言、後で波紋をよぶよね?

タクシュー　びっくりしたよ～。いきなり一区切りとか言い出すからさ～。

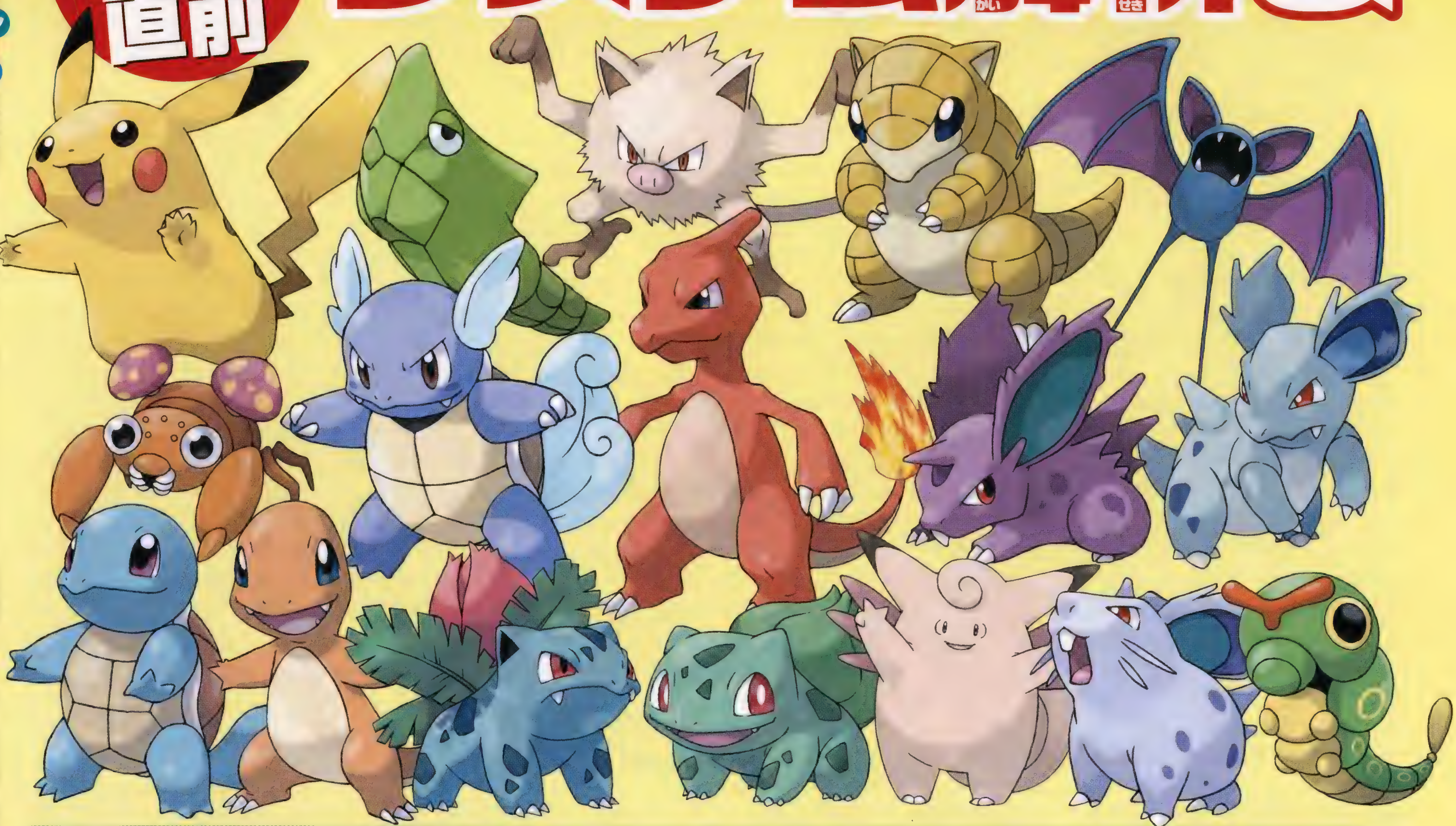
一同　(笑)

END



突然発表のあった『Fレッド・Lグリーン』。ニンドリの攻略本チームが作る攻略本の発売は、3月5日発売予定。それまでは、じっくりと冒険を楽しんでね!

発売直前 システム解析&



カントースクープ1

カントーの外でも冒険できる!?

なんと『Fレッド・Lグリーン』では、冒険できる場所が追加されていることが判明!! 冒険を続けていき、殿堂入りも間近に迫ったころに、カントー地方から離れたところにある島々へ立ち寄ることになるようだ。

1の島?



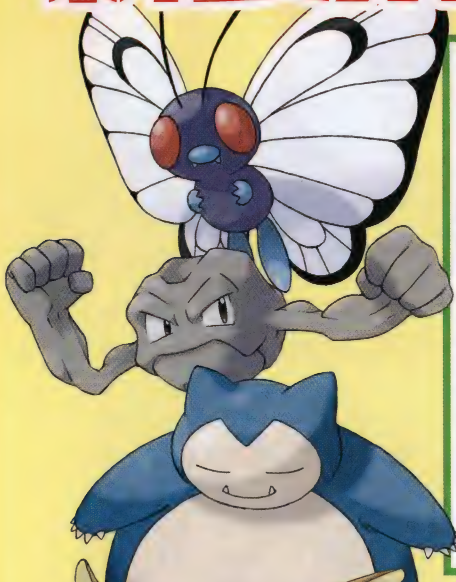
↑いくつかある島の内のひとつ。いったいいくつあるのだろうか



いくつかの島が追加!

ポケットモンスター 赤 Pokémon ファイアレッド™

新要素30点徹底比較



カントースクープ2

新キャラが追加！

『Fレッド・Lグリーン』で初登場となる新人物も追加されているぞ!! 冒険も終盤に差し掛かったときに出会うことになる、彼の名はニシキ。なにやらマサキと知り合いの様子。彼はいったい何をしようというのか？ 『ルビー・サファイア』とのポケモン通信を可能にするためのヒミツを握っているのか!?



➡マサキの到着を待ちかねていた様子。何かトラブルでも起こったのか？



マサキの知り合い？

なぞの人物

ニシキ



GBA			
タイトル	ポケットモンスターファイアレッド・リーフグリーン	ジャンル	RPG
発売元	(株)ポケモン	プレイ人数	1〜5人用
発売日	1月29日	備　考	ワイアレスアダプタ同梱
価　格	4800円		

突如発売が発表された『Fレッド・Lグリーン』。今回は、ゲームに触れてみて判明したGB『赤・緑』との違いを徹底検証。GBAで生まれ変わったポケモンのスゴさを確認だ。さらに、序盤ストーリーの解析と、ワイヤレスアダプタの使い方もあわせて紹介!!

ポケットモンスター リーフグリーン 緑

Pokémon™

ハミダシニンドリ

単なる移植と思っていた人は、新しいマップや、新キャラの登場などにいきなり驚かされたのではないだろうか？ これ以外にも、まだまだ驚かされそうなコトが隠されていそうだ！



『赤・緑』から『ファイアレッド・リーフグリーン』へ こんなに変わった!! 進化ポイント30

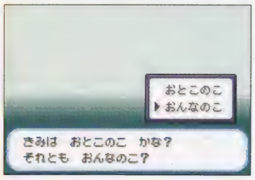
『Fレッド・Lグリーン』はGB『赤・緑』のただのリメイクではない。グラフィックのみならず、ゲームの中身も大きく変わっている。進化した点を徹底的にチェックするぞ！

グラフィック編・



1 女の子主人公が選べる

女の子主人公が選べるようになったのは、意外にもGB版『クリスタル』が最初。もちろんGB『赤・緑』では選べなかった。女の子主人公でGB『赤・緑』の物語を楽しめるのは、もちろんこれが初めて。



←主人公は男の子にも女の子にもできる。お話に変わりはないので、好きな方を選ぼう



2 男女のセリフで文字が変わる

意外と気づかないと思うが、じつは男の人と女の人のセリフでは、使っている文字の形がちょっと違っている。もちろんGB『赤・緑』ではできなかったことだ。細かいことだけど、これも『Fレッド・Lグリーン』ならではのこだわりなのだ。



3 ダンジョンのグラフィックが見られる

森や洞くつといったダンジョンに入ると、そのダンジョンをイメージしたグラフィックが見られるようになった。これはGB『赤・緑』はもちろん、『ルビー・サファイア』にもなかった新要素。これから冒険するのがどんな場所か…。プレイヤーのイメージがふくらむ演出だね。



↑グラフィックが見られるのは、洞くつや森、屋敷など。最初の1回だけでなく、入るたびに見られるぞ

4 ポケモンはすべて描きおろし

ゲーム機がゲームボーイからGBアドバンスになり、当然ポケモンのグラフィックは格段にきれいになったが、それだけではない。ポケモンの公式イラストも、『Fレッド・Lグリーン』からすべて新しく描きおろされている。GB『赤・緑』からのポケモンも、けっこう新鮮に見える。



『赤・緑』



←当時のGBはモノクロだったので、図鑑ではこんな感じ

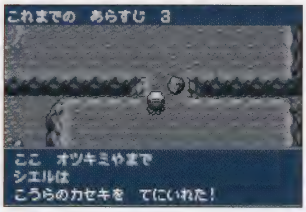
『ファイアレッド・リーフグリーン』



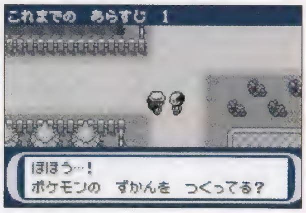
←GBAになって、こんなにきれいに！見違えるようだ

5 あらすじが見られる

『ルビー・サファイア』にもなかった新機能だ。「つづきから」でゲームを再開すると、前回セーブした直前の行動をあらすじで見られる。久しぶりにゲームをしたら、何をしていたか忘れた…なんて心配は無用。



↑セーブ前に行った場所やバトルがわかる



↑会話も再現してくれるので、なかなか便利

6 GBAの比率に合わせたマップに

『Fレッド・Lグリーン』のマップは基本的にGB『赤・緑』と同じ。しかしGBの画面がほぼ正方形なのに対し、GBAは横長なので、画面の比率に合わせて一部のマップの形が変わっているぞ。またGBではできなかった細かいグラフィックや微妙な動きなどの演出も加えられている。



←『赤・緑』のライバルの家。けっこう狭い？



←横長の画面に合わせ、家も広くなったようだ

ハミダシニンドリ 『Fレッド・Lグリーン』は、『ルビー・サファイア』よりも文字が大きく、見やすくなっている。ちょっとした違いだけど、長くプレイするゲームなのでけっこう重要だ。

フィールド編



7 トレーナーと再戦できる

GB『赤・緑』では、最後の四天王以外、トレーナーと再戦することはできなかった。しかし『レッド・グリーン』では、新アイテム「バトルサーチャー」を使うことで、トレーナーと再戦ができる。トレーナーとのバトルでポケモンを育て、ついでにおこづかいも貯められるぞ！



↑一度戦ったことのあるトレーナーとも…



↑バトルサーチャーを使えば再戦できるのだ

8 動くトレーナーがいる

GBAからの『ポケモン』しか知らない人には意外かもしれないが、GB『赤・緑』のトレーナーは誰も動かなかった。『Fレッド・Lグリーン』では向きを変えたり歩き回るので、避けにくくなっているぞ。



↑「トレーナーが動く」のは、『赤・緑』にはなかった

9 ポケモンの出現率が変わった

同じマップでも、ポケモンの出現率はGB『赤・緑』と『Fレッド・Lグリーン』では変わっている。昔と同じ感覚でプレイしていると、ちょっと戸惑うかも？ どんなポケモンが出るか、楽しみだね。



↑出現率はけっこう変わっている。なにが出るかな？

10 Bボタンでダッシュできる

これも『ルビー・サファイア』から遊んでいる人には意外かもしれないが、GBの『ポケモン』シリーズにはBボタンでのダッシュがなかった。『Fレッド・Lグリーン』も最初はダッシュができないが、ニビジムをクリアして「ランニングシューズ」をもらえば、Bボタンでダッシュできるようになる。



↑ニビジムをクリアして先に進もうとすると、ランニングシューズがもらえる

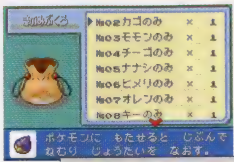
11 ワイヤレスアダプタで通信できる

『Fレッド・Lグリーン』には、すべてのソフトにワイヤレスアダプタが同梱されている。1対1でつなげる「ダイレクトコーナー」だけでなく、何人もが一度に集まれる「ユニオンルーム」での遊びも可能だ。

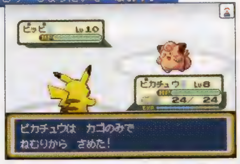
詳しくはP34へ

12 きのみが手に入る

GB『赤・緑』のときにはなかった「きのみ」も、『Fレッド・Lグリーン』に登場する。『ルビー・サファイア』のようにふかふかの土で栽培することはできないが、いろんな場所に落ちていたり、ポケモンが持っているぞ。きのみはポケモンセンター2Fの通信で遊べるミニゲーム「きのみクラッシュ」で粉にでき、これをきのみおやじに渡せば、いろんなどうぐと交換できるのだ。



↑きのみは『ルビー・サファイア』と同じ



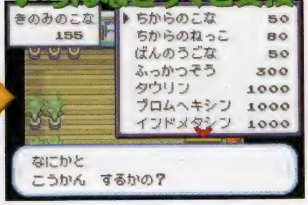
↑ポケモンに持たせてバトルで使うことも

きのみクラッシュで粉に



↑ポケモンセンター2Fで遊べるきのみクラッシュ。連打できのみを粉にしよう

いろんなどうぐと交換



↑ハナダシティのきのみおやじの家に持っていくと、粉とどうぐを交換できる

13 わざを教えてくれる人がいる

『Fレッド・Lグリーン』の世界には、いろんな場所にわざを教えてくれる人たちがいる。これもGB『赤・緑』にはなかった新要素だ。ただし、わざを教えてもらえるのは1度だけ。見つけてもすぐに教わるのではなく、どのポケモンに覚えさせるか、よく考えてから利用しよう。



教わるのは一度きり！

←教えてくれる人たちは、道路やダンジョン内に立っている。強力なわざを教えてくれるぞ

14 ミニゲームが遊べる

『Fレッド・Lグリーン』には、ワイヤレスアダプタを使った2〜5人用のミニゲームがあるぞ。ゲームは2種類で、どちらもシンプルだが楽しいものばかり。遊べる場所はまだわからないが、殿堂入り近くまで冒険を進めれば遊べるようになるぞ。



ミニポケモンでジャンプ！



↑フシギバナが回すツルを、タイミングよくジャンプ！ 小さいポケモン限定のゲーム

ドードリオのきのみどり



↑落ちてくるきのみをドードリオの頭で受け止めよう。ドードリオがいないと遊べない

ハミダシニンドリ
『Fレッド・Lグリーン』では、どうぐを使うときにグラフィックが表示されるようになった。これまで分からなかったどうぐの色や形が分かるぞ。わざマシンはCD型だったのか…。

ハミダシニンドリ

オープニングデモは、グラフィックこそ新しくなっているが、出てくるポケモン、構図などはGB『赤・緑』とまったく同じ。『赤・緑』を遊んだ人は懐かしく感じるかも。

ポケモン編



15 わざが340種以上に増えた

ポケモンのわざはGB『赤・緑』から大幅に増えて、なんと全340種以上！　もちろんポケモンたちの覚えるわざも『赤・緑』よりずっと増えているので、バトルの戦略も大きく変わってくるだろう。また『赤・緑』にあって『ルビー・サファイア』になかったわざも追加されている。



↑『赤・緑』にはなかった「ころがる」。当たるたびに威力が増えていく



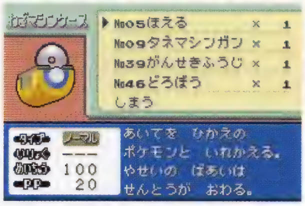
↓かくとうタイプの大技「クロスチョップ」も、『赤・緑』にはなかった

ルビー・サファイアにないわざも



↑「メガトンパンチ」「メガトンキック」が『赤・緑』から復活！　強力なノーマルわざ

わざマシンも変更



↑わざマシンの種類は『ルビー・サファイア』と同じ。『赤・緑』とは違っている

16 わざを覚えるレベルが変わった

ポケモンのわざが大幅に増えたため、ポケモンがわざを覚えるレベルも、GB『赤・緑』からはかなり変わっている。覚えるわざやレベルについては、『赤・緑』とは別ものと考えた方がいいかも。



←わざを覚えるレベルも、かなり変わっている

17 ダブルバトルも楽しめる

『ルビー・サファイア』から遊べるようになった、ポケモン2vs2で戦う「ダブルバトル」。この『Fレッド・Lグリーン』でも楽しめるぞ。トレーナーにもGB『赤・緑』にはいなかった2人組がおり、彼らとはダブルバトルで戦うことになる。また通信対戦ではダブルバトルだけでなく、4人でポケモンを1匹づつ出して2vs2で戦う「マルチバトル」もできる。みんなで盛り上がれるぞ！

トレーナーにも2人組が



→2人組のトレーナーとは、ダブルバトルで戦うことになる



↑ポケモン2匹同士で戦うダブルバトル。普通のバトルとはまた違った戦略が必要だ

18 ポケモンに「とくせい」がついた

『ルビー・サファイア』ではおなじみの、ポケモンの「とくせい」。『Fレッド・Lグリーン』にももちろん採用されているが、これはGB『赤・緑』のころにはなかったシステムなのだ。『ルビー・サファイア』にはいなかったポケモンたちにも、いろいろな「とくせい」がつけられているぞ。



↑マンキーのとくせいはヤルキモノが持っていた「やるき」。眠り状態にならない

19 ポケモンに「せいかく」がついた

ポケモンの「せいかく」も、『ルビー・サファイア』から追加されたもので、GB『赤・緑』のころにはなかったシステムだ。ポケモンのせいかくによって、伸びやすい能力・伸びにくい能力が変わってくる。普通のプレイにはあまり影響がないが、バトル用のポケモンを育てるときには、けっこう重要。



↑捕まえたポケモンによって、せいかくは異なる。伸びやすい能力が違ってくるぞ

20 ポケモンがどうぐを持てる

ポケモンにどうぐを持たせるのは当たり前のようだが、これは『金・銀』からのシステム。GB『赤・緑』のころはできなかったのだ。もちろん、『Fレッド・Lグリーン』ではポケモンにどうぐを持たせることができる。『ポケモン』も8年の間に、いろいろ変わってきているのだ。



←『赤・緑』のころは、ポケモンにどうぐを持たせることはできなかった

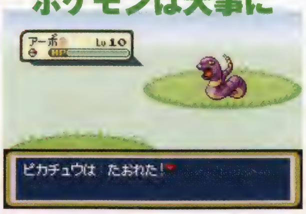


↑どうぐを持っていると、ポケモン画面で四角いマークがつく

21「なつきぐあい」が加わった

ポケモンの「なつきぐあい」が最初に採用されたのは、『ピカチュウ』バージョン（ただしピカチュウのみ）。その後『金・銀』で全ポケモンに使われるようになった。GB『赤・緑』にはなかったのだ。『Fレッド・Lグリーン』には採用されているので、ポケモンは大事にね。

ポケモンは大事に



↑ひんしになってばかりいると、ポケモンのなつきぐあいがどんどん下がってしまう

↓「おんがえし」や「やつあたり」は、なつき度によって威力が変わってくる



威力が変わるわざも

22 あく・はがねタイプが追加

あく・はがねタイプが追加されたのは、『金・銀』から。GB『赤・緑』にはもともとなかったのだが、『Fレッド・Lグリーン』には入っているぞ。各ポケモンがあく・はがねタイプのわざを覚えるようになったほか、一部のポケモンにあくやはがねタイプが追加されている。『赤・緑』はエスパータイプが強いと言われていたが、苦手なあくタイプの出現で、苦戦することになるかも。



↑『赤・緑』ではコイルはでんきタイプだったが、『金・銀』以降ははがねもついた



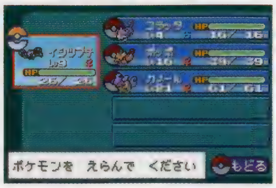
↑あくタイプの「かみつく」。昔はノーマルだった



↑リザードがはがねタイプのわざを覚えられる!

23 ポケモンに性別がついた

ポケモンに♂と♀がいるのも、『金・銀』から。GB『赤・緑』には♂も♀もなかったし、タマゴもなかった。『Fレッド・Lグリーン』もカントーではタマゴは出ないが、ゲームを進めれば…。



↑『赤・緑』からのポケモンにも性別がついている

24 「とくこう」と「とくぼう」が分かれた

意外かもしれないが、GB『赤・緑』は「とくこう」と「とくぼう」の区別がなく、「とくしゅ」という1つの能力値になっていた。「とくこう」と「とくぼう」に分かれたのは『金・銀』以降なのだ。



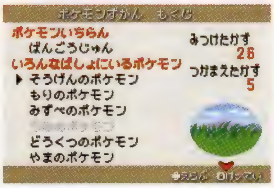
↑「とくこう」と「とくぼう」は昔は1つだった

操作編



25 ポケモンずかんが使いやすく

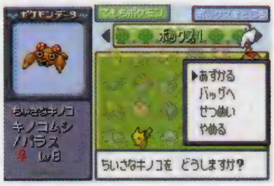
ポケモンずかんは、『ルビー・サファイア』よりもさらに使いやすくなっている。ポケモンが進化の系列ごとに表示されたり、出現する場所からの検索ができるようになったりと、さまざまな機能が追加されているのだ。色使いもカラフルになっており、ポケモン集めがこれまで以上に楽しくなりそうだ。



↑出現する場所からポケモンを検索できる。どんなポケモンが出るのかな?

26 ボックスがさらに整理しやすく

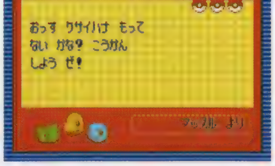
マサキのパソコンと接続すると、ポケモンをたくさんあずけられる。この画面は『ルビー・サファイア』とほとんど同じだが、1つ新機能が追加された。ポケモンが持っているどうぐを、直接動かせるようになったのだ。わざわざポケモンをてもちに戻してどうぐを動かす必要がないので、けっこう便利だぞ。



↑ボックスにいる状態で、ポケモンのどうぐの移動や出し入れができる

27 メールを送れる

GB『赤・緑』ではポケモンがどうぐを持てなかったので、当然メールのやりとりもできなかった。しかし『Fレッド・Lグリーン』では、『金・銀』や『クリスタル』、『ルビー・サファイア』と同じように、メールのやりとりが楽しめるぞ。交換するポケモンにメールを持たせて、友達にメッセージを送ろう!



↑『赤・緑』にはなかったメールも、『Fレッド・Lグリーン』なら楽しめる

28 おしえテレビが見られる

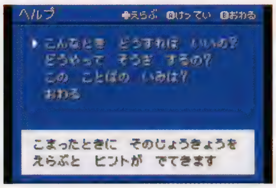
ゲーム序盤のトキワシティでもらえる「おしえテレビ」。これはバトルのやりかたやポケモンのゲット方法を教えてくれる、『ポケモン』初心者用の新機能だ。おにいさんがていねいにゲームの基本を教えてくれる。『ポケモン』を遊ぶのが初めてという人は、一通り見ておくといいぞ。



↑テレビ番組風の演出が楽しい。初心者でなくても、一度は見ておくと面白いぞ

29 ヘルプ機能が追加された

ゲーム中にLかRボタンを押すと、ヘルプ画面に切り替わる。ここでは操作方法やゲーム中の言葉の意味を見られるぞ。分からないことがあったら、とりあえずLかRボタンを押してみよう。



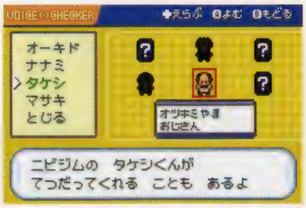
↑ヘルプ画面の内容は、場面に応じて変わっていく

30 ボイスチェッカーが使える

これも『ルビー・サファイア』にはなかった新機能。ゲーム中に出てくる重要人物のウワサ話を、いつでもチェックできるどうぐだ。ジムリーダーの使いそうなタイプをチェックしたり、ストーリーにかかわる重要人物のウワサからヒントを探したりと、いろいろな使い方ができそうだ。ハナダシティでのライバル戦のあとから、使えるようになる。



↑ハナダシティのライバル戦のあとでもらえる



↑聞いたことのある会話から、その人に関するウワサ話をチェックできる

ハミダシニンドリ ゲーム中に流れる音楽も、基本的にGB『赤・緑』の曲をアレンジしたものが使われている。8年前の曲だが、今聞いてもまったく古びた感じがしないのはさすが。

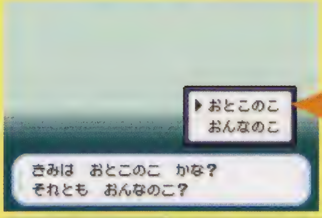


『Fレッド・Lグリーン』の世界をのぞいてみよう!!

システム&ストーリー解析

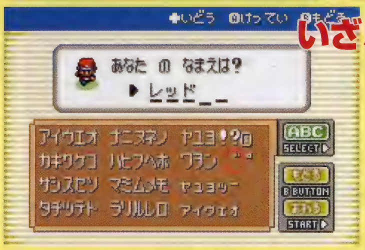
ここからはカントー地方を冒険する主人公になったつもりで、『ファイアレッド・リーフグリーン』のシステムやストーリーに迫っていこう。

ゲームを始めると主人公の性別と名前を決めることになる。女の子主人公が選べるようになっているのが、大きな変更点で、女の子トレーナーも感情移入しやすくなるぞ。ライバルの名前まで決めたら、冒険へ出発だ！



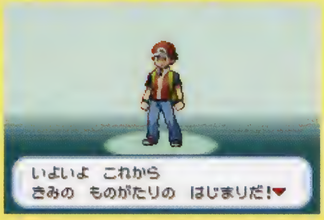
名前と性別を決める

自分の分身となる主人公の性別を決める。選んだ主人公によってストーリーが変更するようなことはない。性別を決めたら、名前をつけてあげよう。



↑ひらがな、カタカナ、英字で名前がつけられる

いざポケモンの世界へ…





ポケモントレーナーを目指してカントー地方を旅することに！

主人公

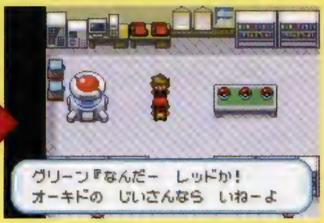
マサラタウンという小さな街にママと住んでいる主人公。広大なカントー地方を旅することを決めたのだが、最初は何も持たずに無謀な冒険を始めようとする…。ポケモンと出会いながら、ポケモントレーナーを目指して旅立つのだ。

登場人物 冒険の出発地マサラタウンでさまざまな人と出会う

主人公が住むマサラタウンには、同じくカントー地方を旅していくライバルや、ポケモンの研究をしているオーキド博士が住んでいる。出発の朝、ママにあいさつをすると「オーキド博士が呼んでたわよ」という話を聞くことに。まずはオーキド博士を探すところから、冒険は始まっていくのだ。



↑ママは快く主人公を送り出す。そんな出発の日、オーキド博士が主人公を呼んでいるようだ



↑オーキド博士の研究所に行くと、博士の孫にあたるライバルに出会う。博士はいないようだ



タウンを出るとオーキド博士が登場

←仕方がないので、マサラタウンを出発しようとすると、主人公を呼ぶオーキド博士の声が！

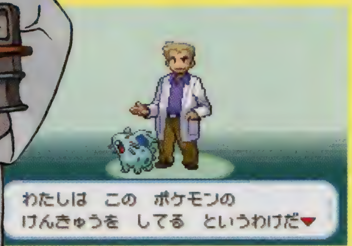


オーキド博士がいるポケモン研究所



「草むらには野生のポケモンが潜んでいるから、何も準備しないで旅するのは非常に危険だ」とオーキド博士。博士の研究所に戻ると、主人公、ライバルそれぞれに冒険のパートナーとなるポケモンをプレゼントしてくれる。3匹の中から好きなものを選ぶのだ。

ポケモンのことならおまかせ！「ポケモン図鑑」の発明者



↑ゲーム開始時に登場するこの人がオーキド博士

オーキド博士

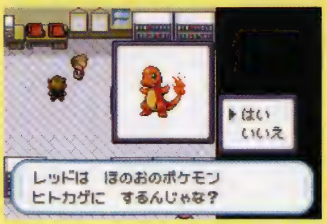
ポケモン研究の第一人者で、カントー地方に住むポケモンを記録していく「ポケモン図鑑」を発明したのもこのオーキド博士。小さな街で研究を続けている。



↑博士のてもちのポケモン3匹の中から、1匹をプレゼントしてくれる



冒険のパートナーとなるポケモンをもらう



↑自分が選んだポケモンの弱点となるタイプのポケモンをライバルは選ぶ

ライバルとの初バトル

お互いにポケモンをもらうと、さっそくライバルからバトルの挑戦を受けることに。このライバルとは今後、旅のいたるところで戦うことになるぞ。

もらったポケモンで初めてのバトルへ



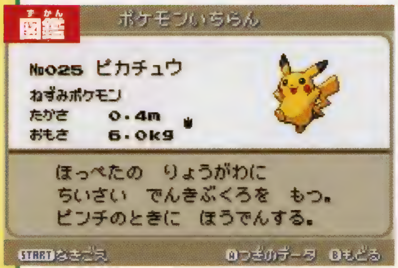
➡このライバルとの初対決が、ゲーム中での初めてのバトルとなる。オーキド博士が戦い方をレクチャーしてくれるぞ

ポケモン図鑑はオーキド博士の発明品

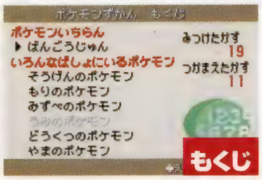


のちにオーキド博士からもらうことになる「ポケモン図鑑」は博士の発明品。ポケモンに出会ったり、ゲットしたりすることで図鑑にどんどん記録されていき、すべてのポケモンを図鑑に記録することも冒険の目的の1つとなる。検索機能も充実しているぞ。

さまざまな検索機能を備え ぶんぷや鳴き声も記録される







↑➡「ファイアレッド・リーフグリーン」では、図鑑の検索性がさらに広がり、住んでいる場所ごとの検索も可能になった。もちろんポケモンの住んでいる分布や、鳴き声などもチェックすることができる

オーキド博士の孫が住むライバルの家

主人公の隣の家は、オーキド博士の孫の「ライバル」が住んでいる家だ。お姉さんと住んでいるライバルは、自分の家にある「タウンマップ」を主人公に貸すまいと、お姉さんに渡さないようにお願いをする。しかしやさしいお姉さんは、ライバルに内緒で「タウンマップ」をくれるのだ。

ともにポケモントレーナーを目指す主人公の最大のライバル！



⬇ポケモン図鑑をもらうと、さっそうと飛び出すライバル。「タウンマップ」を貸さないイジワルも



➡しかしダメもとでライバルの家へ行ってみると…

やさしいお姉さん



ライバル

主人公と同じくポケモントレーナー、そして図鑑完成の旅に出たライバル。お互いに切磋琢磨しながら旅するライバルは、やはり主人公にとって最大のライバルだ！

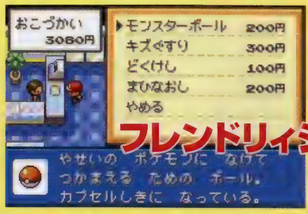
ハミダシニンドリ　ゲーム序盤は「モンスターボール」のみしか登場しないが、冒険が進むにつれてよりゲット性能が高いボールも登場する。値段は高いが、その効果はかなりのものである。

ポケモン　「モンスターボール」を使って野生のポケモンをゲット

オーキド博士に「ポケモン図鑑」をもらうと、同時にポケモンを捕まえられる「モンスターボール」を5コもらえる。バトル中にポケモンのHPを減らしたり、状態変化のわざをかけたりした状態で「モンスターボール」を使うと、ポケモンをゲットすることができる。こうして図鑑を増やしていくのだ。



モンスターボール



←各街にあるフレンドリィショップというお店でも「ボール」は購入できる

フレンドリィショップで購入する



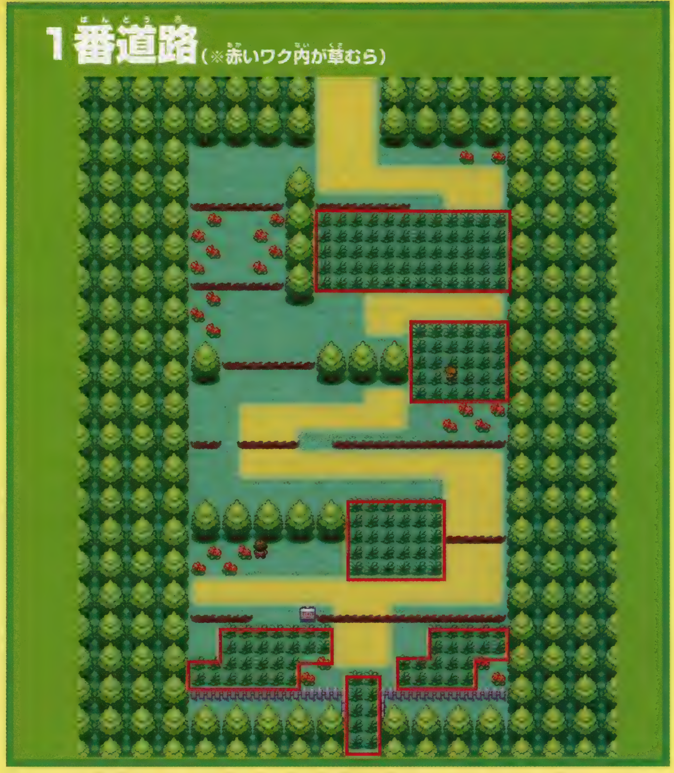


実はスゴ腕!? おじいさんトレーナー

ゲット方法を伝授

トキワシティには、酔っ払いのおじいさんが道で寝ているのだが、実はこのおじいさんはポケモンの捕まえ方を教えてくれる。





草むらを歩くとポケモンに出会う

野生のポケモンは道路の草むらに潜んでいて、主人公が歩くと出現する。しかし各道路ごとに出現するポケモンの種類や、その出現率は大きく違い、ねらったポケモンを探すのはなかなか難しい。ポケモンに出会って、初めて見るポケモンなら、なるべくゲットできるようにがんばろう。



↑この草むらの中にポケモンたちが潜んでいる



HPを減らすか状態変化わざを

ゲットするにはポケモンのHPを減らし、さらに状態変化のわざをかけているときにボールを投げると効果的。





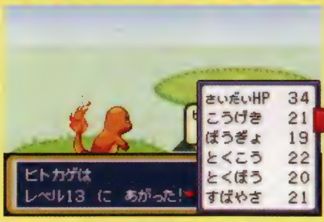
ボールを投げる

状態変化	おもなわざ
ねむり	うたう、さいみんじゅつ、ねむりごななど
まひ	でんじは、しびれごな、でんきショックなど
能力を下げる	すなかけ、なきごえ、しっぽをふるなど

バトルに参加させてレベルアップ

せっかく捕まえたポケモンもバトルに参加させないと育たない。バトルに1度でも参加させれば、そのポケモンを倒したときに経験値がもらえるので、育てたいポケモンのレベルが低いときはチェンジを利用しよう。ポケモンのレベルが上がると進化したり、新しいわざを覚えたりするぞ。

けいけんちがたまり



レベルが上がる

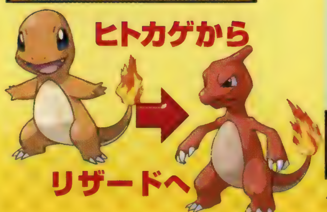


↑レベルが上がると各能力値が上がり、特定のレベルに達すれば新しいわざを覚えることもある



←進化するレベルまで育てば、ポケモンの様子に変化が…。いったいどうなる!?

わざを覚えたり進化したりする





↑進化中にBボタンを押すと進化を止めることも

わざ　わざ・ひでんマシンを使ってポケモンにわざを覚えさせる

レベルアップでわざを覚える以外にも、わざマシン・ひでんマシンというどうぐを使うことで、ポケモンに簡単にわざを覚えさせることができる。このわざ・ひでんマシンは、冒険中に人からもらったり、中にはダンジョンなどに落ちていることもある。注意深く探してみよう。



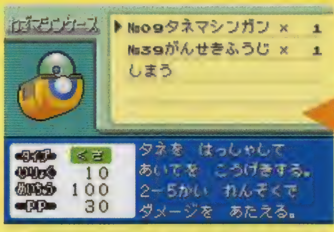
人からもらったり…

↑トレーナーとのバトルのあとにわざマシンを譲り受ける。もらったものはケースへ収納

道で拾ったりして入手

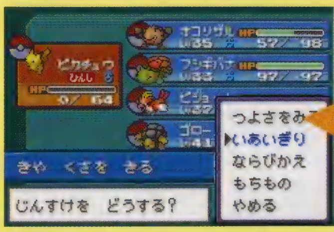
↓道やダンジョン内に落ちているものもある。見落としてしまうと、あとで必要になることも…





1度使うとなくなるわざマシン

わざマシンは使い捨てで、1度ポケモンに覚えさせてしまうとなくなってしまう。どのポケモンに覚えさせるかよく考えて使用したほうがよい。



何度でも使えるひでんマシン

ひでんマシンは何回でも使えるのだが、かなりストーリー後半にならないと忘れさせることができない。あまり何匹にも覚えさせる必要はないだろう。

『ポケットモンスタールビー・サファイア』から今回新たに追加されたわざ

わざ名	タイプ	威	命	PP	範囲	直	バトル中の効果
あくまのキッス	ノーマル	−	75	10	通常		相手を「ねむり」状態にする
あくむ	ゴースト	−	100	15	通常		相手のHPを毎ターン少しずつ減らす。相手が「ねむり」状態でないと失敗する
いかりのまえば	ノーマル	−	90	10	通常	○	相手のHPを半分にする
いたみわけ	ノーマル	−	100	20	通常		自分と相手のHPをたして、半分ずつをお互いに分け合う
オクタンほう	みず	65	85	10	通常		50%の確率で相手の命中率を1段階下げる
かえんぐるま	ほのお	60	100	25	通常	○	10%の確率で相手を「やけど」状態にする。相手も自分も「こおり」状態のときはこおりが溶ける
かくばる	ノーマル	−	−	30	自分		自分の「こうげき」が1段階下がる
からにこもる	みず	−	−	40	自分		自分の「ぼうぎょ」を1段階上げる
クモのす	むし	−	100	20	通常		相手を逃げられなくする。トレーナー戦ではいれかえができなくなる
スケッチ	ノーマル	−	−	1	通常		相手が最後に使用したわざをコピーする
せいなるほのお	ほのお	100	95	5	通常		50%の確率で相手を「やけど」状態にする。相手も自分も「こおり」状態のときはこおりが溶ける
ダブルニードル	むし	25	100	20	通常		2回連続で攻撃し、20%の確率で相手を「どく」状態にする
タマゴうみ	ノーマル	−	100	10	自分		HPを最大値の半分の値だけ回復する
タマゴばくだん	ノーマル	100	75	10	通常		通常攻撃
たまなげ	ノーマル	15	85	20	通常		2～5回連続で攻撃する
つららばり	こおり	10	100	30	通常		2～5回連続で攻撃する
つるのムチ	くさ	35	100	10	通常	○	通常攻撃
テクスチャー	ノーマル	−	−	30	自分		自分の覚えているわざのいずれかのタイプに、自分のタイプを変える
テクスチャー2	ノーマル	−	100	30	自分		相手が使ってきたわざの、あまり効果がなくなるタイプに変える
とびげり	かくとう	70	95	25	通常	○	攻撃が外れると、与えるはずだったダメージの4分の1を自分が受ける
トリプルキック	かくとう	10	90	10	通常	○	3回連続で攻撃する。命中するごとに威力が10、20、30と上がる
ねこにこばん	ノーマル	40	100	20	通常		戦闘終了時にお金が余計に手に入る(自分のレベル×攻撃回数×5円)
はめつのねがい	はがね	120	85	5	通常		2ターン後に相手を攻撃する(タイプによる影響を受けない)
ひっさつまえば	ノーマル	80	90	15	通常	○	10%の確率で相手がひるむ(1ターン攻撃を封じる)
ふくろだたき	あく	10	100	10	通常		自分を含むてもちポケモンの数だけ攻撃をする(戦闘不能、状態異常は数に含まない)
プレゼント	ノーマル	−	90	15	通常		40%の確率で威力40、30%の確率で威力80、10%の確率で威力120、20%の確率で相手のHPを最大値の4分の1だけ回復
へんしん	ノーマル	−	−	10	通常		相手のポケモンに変身し、変身するとくせいやわざも同じものを使える
ボーンラッシュ	じめん	25	80	10	通常		2～5回連続で攻撃する
ホネこんぼう	じめん	65	85	20	通常		10%の確率で相手がひるむ(1ターン攻撃を封じる)
ホネブーメラン	じめん	50	90	10	通常		2～5回連続で攻撃する
まわしげり	かくとう	60	85	15	通常	○	30%の確率で相手がひるむ(1ターン攻撃を封じる)
ミルクのみ	ノーマル	−	−	10	自分		HPを最大値の半分だけ回復する
メガトンキック	ノーマル	120	75	5	通常	○	通常攻撃
メガトンパンチ	ノーマル	80	85	20	通常	○	通常攻撃
ゆびをふる	ノーマル	−	−	10	出すわざ次第		全てのわざの中からランダムで1つ出す
れんぞくパンチ	ノーマル	18	85	15	通常	○	2～5回連続で攻撃する

※表内の「威」はわざの威力、「命」はわざの命中率、「PP」はわざの回数、「範囲」は攻撃の範囲、「直」は直接攻撃かどうかをそれぞれ表しています。

ハミダシニンドリ
左の表は『ルビー・サファイア』のわざから、今作になって追加されたわざだ。これによってわざの種類はさらに増え、340種類以上のわざがゲーム中に登場することになる。

ハミダシニンドリ ニビシティの博物館には珍しいポケモンのカセキや、「つきのいし」というオツキミ山でしか見ることのできない石が展示されている。入館料は50円だが見る価値はあるかも。

舞台 自然が豊かなカントー地方を冒険する主人公

冒険の舞台となるカントー地方は道路や街以外にも、むしポケモンたちが数多く生息する「トキワの森」や、珍しいポケモンのピッピが潜んでいる「オツキミ山」など、謎めいた場所が数多く点在している。さまざまな場所を探索するためにも、各街にあるポケモンセンターやフレンドリィショップは有効に利用することが大切。ここでは街の施設をチェックしてみよう。

道路を歩くと





街に到着

↑ポケモンの生息する草むらを避けながら、道路にある道に沿って歩いていくと…、街に到着する



トンネルや洞窟を探索することも！

←洞窟や森など、中に入ると主人公視点の景色が広がる。中は暗かったり、珍しいポケモンがいたりと謎がいっぱい！

ニビシティ



傷ついたポケモンはポケモンセンターへ

ポケモンをバトルに参加させると傷ついたり、状態変化のわざをかけられたり、時にはひんしの状態になってしまうこともある。そんな時、ポケモンたちのHPの回復や治療を行うのがポケモンセンターだ。どの街にもほとんどあり、2Fにはポケモンの交換や対戦ができるワイヤレスクラブがある。



HPが減ってきたら



↑→バトルを重ねていくと、ポケモンたちのHPはどんどん減っていく。ポケモンたちが傷ついていたら、ポケモンセンターへ向かおう





バッチリ回復

←ポケモンセンターに入り、中央にいる女性に話しかけるとポケモンのHPや状態変化が回復

ポケモンセンターで治る状態変化

状態変化にもさまざまなものがあるが、バトルが終了しても治らない「まひ」「やけど」「どく」「ねむり」はポケモンセンターで回復できる。「こんらん」はポケモンを入れ替えたり、そのバトルが終わると治るのだ。

ポケモンセンター2Fは通信専用の部屋

ポケモンセンター1F左にあるエスカレーターを上がると、通信専用のルームにいける。ここではワイヤレスアダプタを使ったポケモンの対戦&交換ができる。



←3つのカウンターがあるが、奥の2つが通信に関連している

対戦・交換



↑1対1で通信して、ポケモン同士の対戦や交換が可能になる。ケーブルでもOKだ

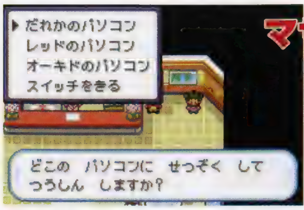
↓ワイヤレスアダプタをつないで、ユニオンルームに入っている人が表示される



ユニオンルーム

パソコンを使ってポケモンやどうぐの整理

ポケモンセンター内にあるパソコンは自由に使うことができ、ポケモンやどうぐの整理ができる。序盤ではポケモンの整理は「だれかのパソコン」と表示されるが、マサキに会うと「マサキのパソコン」になる。



↑岬の小屋にいるマサキに会うと表示が変更

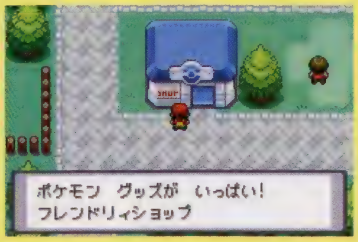
マサキのパソコンを操作



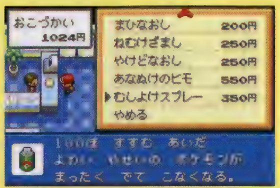
←ポケモンを預けられる

フレンドリィショップでどうぐをそろえよう

フレンドリィショップでは、ポケモンの状態を回復するどうぐや、「モンスターボール」などのポケモンゲットに必要などうぐ、ダンジョンから一気に脱出できる主人公を助けるどうぐなどさまざまなものが売られている。道路などにいるトレーナーたちと対決し、勝利するともらえるおこづかいを貯めて、効率よくどうぐを買おう。特にボール系のものは切らさないように。

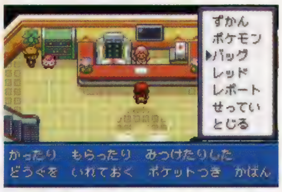


→青い屋根が目印だ

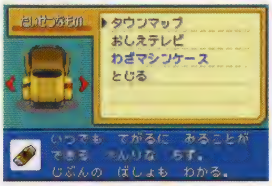


↑各街で取り扱っている商品は違う。その種類はさまざまだ

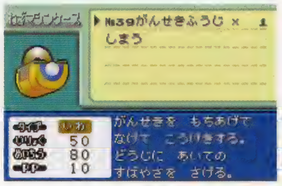
主人公のバッグにどうぐは収納される



フレンドリィショップで買ったどうぐや、ジムリーダーにもらったわざマシンは、主人公のバッグに自動的に収納される。バッグの中はモンスターボール、ふつうのどうぐ、たいせつなどうぐなどに分類され、どうぐ画面で中身を確認。



↑3つのポケットに収納

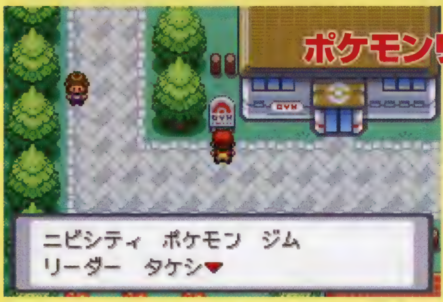


↑わざマシンはCDのよう

ジムリーダーに挑戦してバッジを集める

カントー地方には8ヵ所にジムがあり、このジムにいるジムリーダーを倒すことでバッジがもらえる。このバッジはポケモントレーナーの証であり、8コ集めることですべてのポケモントレーナーの夢、ポケモンリーグに挑戦できるようになる。ただこのジムリーダーたちに勝つのは難しい。

ポケモンリーグへの一歩



↑このジムの看板が目印。各ジムにはジムリーダーが待っており、勝たないとバッジはもらえない

ジムリーダー戦の流れ



各ジムの特徴を理解する

ジムリーダー戦の前には、ジムリーダーに仕えるトレーナーたちに挑戦しないといけない。このトレーナーたちと戦い、ジムの登場ポケモンの傾向を探るのだ。

ジムリーダーに挑戦する

ジム内のトレーナーを倒すと、ジムリーダーが登場。ポケモンのタイプの傾向が分かっても、弱点をつくポケモンがいないと、勝つことはかなり難しい。





バッジ入手後、次の街へ

見事ジムリーダーに勝利するとジムリーダー公認のバッジをもらえる。このバッジ以外にも、ジムリーダーが使ったポケモンが繰り出した、わざマシンももらえる。



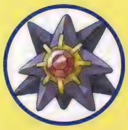


イシツブテやイワークなど固い意志を持ついわタイプの使い手

ニビシティジム リーダー タケシ

最初のジム戦は、ニビシティにいるタケシに挑戦することになる。ニビジムはいわタイプのポケモンがメインで、タケシ自身もイシツブテやイワークなどのポケモンを繰り出す。固い意志を持つ頑固なタケシには、ピッタリなポケモンたちといえるだろう。





みずポケモンをこよなく愛するおてんばマーメイド

ハナダシティジム リーダー カスミ

ニビジムの次に挑戦することになる、ハナダシティジムリーダーのカスミ。カスミのジムはみずタイプのポケモンがメインで、じめん、いわタイプのポケモンなどを使うとどんでもない目にあう!

ハミダシニンドリ ジムリーダーは全部で8人。ここで紹介した2人以外にも、あらゆるタイプのポケモンを駆使した、個性的なジムリーダーがいずれキミの前に現れることになるだろう。

カントー地方のどこかには、悪事を尽くすロケット団のアジトがあるらしい。そのアジトには黒幕とも言える、ロケット団のリーダーが潜んでいるのかな？

冒険をジャマする組織 ロケット団

主人公の前に立ちはばかるのはジムリーダーや、ポケモンたちだけではない。カントー地方で悪事を繰り返している「ロケット団」は、ポケモンを悪いことに利用している悪の組織。このロケット団が、たびたび主人公の冒険をジャマすることに。もし出会ったらキミの活躍で悪事を食い止め、カントー地方の平和を守ろう。

悪の限りを尽くし、ねらうは世界征服！
黒づくめのロケット団



オツキミ山で初めての遭遇



←オツキミ山を探索すると、珍しいカセキを奪おうと、ロケット団が山中に潜伏している



貴重な「カセキ」を守れ

オツキミ山には珍しいどうぐを発見できるのだが、古代のポケモンのカセキもその中の1つ。ロケット団はカセキを奪って、高い値で売り飛ばそうとしていたのだ。

ロケット団員

全身黒づくめで、胸の「R」のアルファベットが光るロケット団の団員たち。ロケット団には男女関係なく団員がいてポケモンを悪事に利用している。この組織を壊滅させるにはロケット団のボスを探すしかないようだ。

ポケモンを使って民家を襲うことも



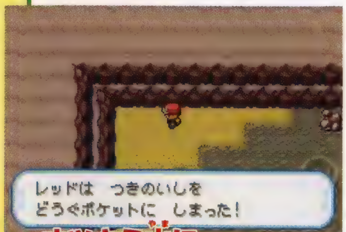
➡ハナダシティではロケット団に襲われた民家が登場する。ポケモンを使ってドロボウをしたようだ

オツキミ山には珍しいポケモンが出現

ロケット団と遭遇するオツキミ山には、ピッピやイシツブテ、ズバットといった道路では登場しなかったポケモンが生息している。同じくオツキミ山で拾うことができる「つきのいし」は、特定のポケモンに使うと進化する、とても不思議な石なのだ。ピッピなどが進化するぞ。



⬆イシツブテなどの珍しいポケモンも出現



オツキミ山に落ちている「つきのいし」

⬆オツキミ山で「つきのいし」を発見。ピッピに使えばピクシーに進化する

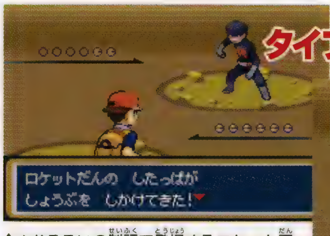


ロケット団員が使うポケモンたち

ロケット団たちが使うポケモンにも傾向があるようで、オツキミ山内に登場するものに限っては、下の3匹がメイン。おもにどく、じめん、ひこうタイプのポケモンをまんべんなく使ってくる。



タイプの傾向は同じらしい





⬆➡おそろいの制服で登場するロケット団。使ってくるポケモンも、タイプが偏っているので対策が立てやすい

じめん、みず、いわタイプが有効

どうぐ　冒険に欠かせない魅力的などうぐが数多く登場

冒険中にはさまざまなどうぐを入手できるのだが、大きく2つの種類に分けられる。1つはポケモン自身が使うもので、もう1つはストーリーの進めるうえで必要などうぐの2種類。特に後者のどうぐは、主人公のバッグでは「たいせつなもの」にしまわれるものばかりで、使うところは限られる。



↑洞窟内にひっそり落ちているどうぐもある



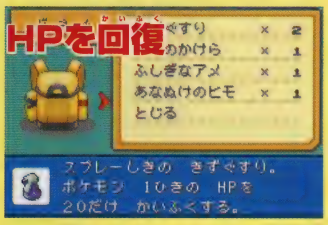
↑中にはわざマシンが。気付かないと損する

ポケモンに使ったり、持たせたりするどうぐ

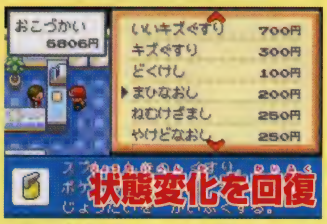
ポケモンのHPや状態変化を回復するものや、持たせることで効果を発揮するどうぐがこれに含まれる。おもにフレンドリィショップで購入できるものや、拾えるものでも普通のどうぐのポケットに含まれるものが多い。



←てもちのリザードがまひ状態に。どうぐを使おう



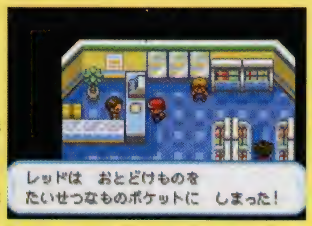
↑HPを回復する「キズぐすり」。もっと回復効果の高いどうぐも入手できるようになる



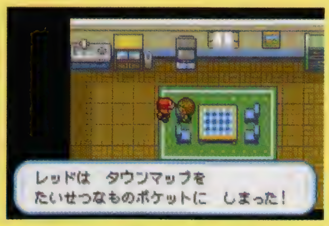
↑新たな場所に行くときは、事前にフレンドリィショップで買い込んでおくとよい

イベントに必要なたいせつなどうぐ

オーキド博士に届ける「おとどけもの」や、カントー地方の全体図が分かる「タウンマップ」の入手など、冒険を進めるのに必要などうぐがいくつか登場する。中にはママから突然もらえる心温まるプレゼントも！　これらのどうぐはバッグの「たいせつなもの」に収納される。



↑トキワタウンで頼まれるお使い



↑お姉さんからもらえる「タウンマップ」も大事などうぐ



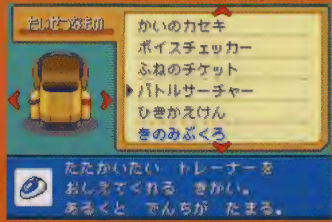
走れるようになる「ランニングシューズ」もあり

←ママからもらえる「ランニングシューズ」を使うと、通常よりも早く移動できるように

新どうぐ① 再戦トレーナーを探す「バトルサーチャー」



冒険途中で出会うトレーナーたちとは、通常1回戦うと対戦できないのだが、この「バトルサーチャー」は再戦希望トレーナーを探してくれる。



↑起動すると対戦トレーナーが反応する。1度使用すると電池がたまるまで歩かないといけない

「バトルサーチャー」を道路で作動させると…





↑➡トレーナーの頭の上に「!!」マークがついているトレーナーは再戦希望トレーナー。話しかければバトル開始！

バトル好きのトレーナーに反応

新どうぐ② 重要人物のウワサを聞く「ボイスチェッカー」

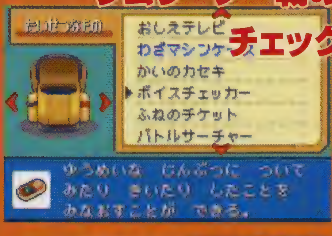
冒険中にライバルからもらう「ボイスチェカー」は、いろんな人のウワサ話に出てきた情報を、いつでもチェックできるどうぐだ。ウワサの人にあったことがあると、その人のグラフィックと情報が表示され、確認ができる。



↑折りたたみ式の携帯電話のような形状をしている

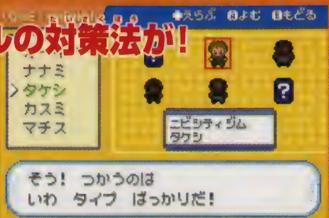


ジムリーダー戦の前にチェックする



←有名な人たちは、やっぱりウワサ話も多いはず

バトルの対策法が！



➡ジムリーダーを調べてみたら、対策法が表示された

ハミダシニンドリ　今回紹介した「バトルサーチャー」と「ボイスチェッカー」のほかにも、ゲームの内容が分からないときに役に立つ「おしえテレビ」など、新たなどうぐはまだまだある。

ハミダシニンドリ
ユニオンルームの交換希望掲示板に、交換目的で入ったときは、チャットであらかじめ話をつけておくといいかも。



ケーブルなしでも楽しめるお手軽無線通信…………
ワイヤレスアダプタで遊ぼう

ワイヤレスアダプタとは、これまでケーブルを通してやり取りしていたデータを、電波を通して数メートルの距離から通信できるようになるGBAの対応機器で、『Fレッド・Lグリーン』のソフトを買うともれなくついてくる。

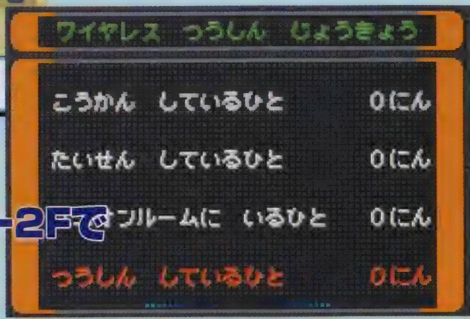
これまで、ポケモンに限らず通信をするときは、お互いに通信しようと合意してから、ケーブルをつないで通信の準備をしていたけれど、ワイヤレスアダプタをつけっぱなしなら、そんなわずらわしさとはもうサヨナラだ!!

ソフト同梱 ワイヤレスアダプタ



➡これがもれなくソフトに同梱される。周辺機器が付いて4800円はお買い得かも!? 当然、無線通信に参加する全員がこのアダプタを持っている必要がある



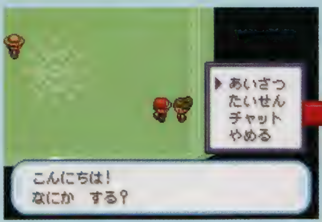


⬆➡一新されたポケモンセンターの2階。2つのカウンターがワイヤレスアダプタでの通信に使われる

ポケモンセンター2Fで通信開始

出入り自由の交流広場
ユニオンルーム

ワイヤレスアダプタを使って、よく知らない人と気軽に通信するための交流広場。それがユニオンルームだ。ワイヤレスアダプタを使って、同じようにユニオンルームを利用している人が電波の届く範囲に入ると、GBAの間で自動的にデータのやり取りが行われ、ユニオンルームにお互いのキャラクタが表示されるのだ。表示されたキャラに話しかけると、挨拶したり、チャットに誘うことができるぞ。逆に電波の届かない範囲に出てしまったときは、電波の範囲から外れた人のキャラがユニオンルームから消えていく仕組みになっている。いっぺんに20人以上入室することができるようだ。



⬆話しかけた側の視点。参加キャラの姿は、たんぱんこぞうなどに自動的に変換される



⬆話しかけられた側の視点。他人のキャラの姿はいろんな種類に変わるので探しやすい





⬆電波の届く範囲に誰もいないときはこんな感じ。参加者を探して歩き回ってみよう

⬆ワイヤレスアダプタを持っている人に近づいていく。電波が届くとキャラが降ってくるぞ

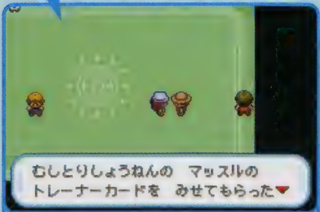
⬆ユニオンルームに入っている人が電波の範囲に入るたび、参加キャラも増えていく

⬆離れていくと、参加しているキャラは減る。なるべく多くの人と通信しよう

ユニオンルームでできること

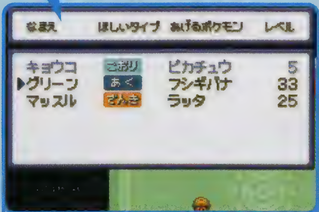
ユニオンルームでは、軽い「あいさつ」から始まって、おしゃべりのできる「チャット」、「対戦」「交換」など、通信でやりたいことがほとんどこなせる。ただし既に対戦や交換をしている人は後から参加できない。別の人とあいさつしている途中に話しかけても、「いそがしいようだ」と表示されるだけだ。チャット中の人に話しかけるとチャットに参加できる。

トレーナーカードを見せ合う あいさつ



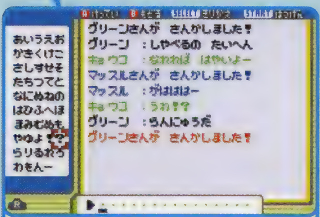
お互いにトレーナーカードを見せ合うことができる。相手の名前や、ゲームの進め具合、プロフィールなどが確認できるぞ。プロフィールはニビシティで入力。

話がまとまればすぐ交換 交換掲示板



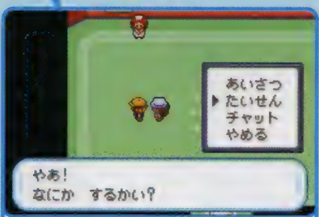
交換に出したいポケモン、欲しいタイプを書いておくといろんな人が見てくれる。条件が合えばそのまま交換が可能。一度に書き込めるのは一件だけ。

最大5人まで会話できる チャット



複数の人と会話できる機能。チャット中のキャラに話しかけると、自分が相手のチャットに途中参加できる。文字の入力は左に出ている50音選択で行う。

レベル30までの対戦ができる 対戦



レベル30までのポケモンが2匹以上手持ちにいれば、ユニオンルームにいながら対戦を申し込むことができる。部屋から出ずに、対戦が始められる。

決まった人と無線で通信 ダイレクトコーナー

知り合いと通信するならば、こちらのダイレクトコーナーが便利。通信ケーブルがワイヤレスアダプタに変わっただけの通信機能だ。お互いのトレーナー名を教えあってから通信を始めないと、別の人と通信しちゃうことも。

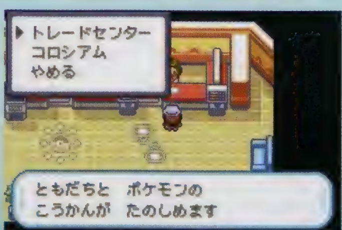


⬅通信する相手はトレーナー名で確認できるぞ

ダイレクトコーナーでできること

ダイレクトコーナーでは、対戦や交換のほかにも、お互いに条件を満たしていれば、ミニゲームを楽しむことができる。基本的には、ケーブルを使った通信と射程距離以外は変わらない。

- 最大4人参加の対戦
- 1対1でのポケモン交換
- 条件を満たしてミニゲーム



⬆ミニゲーム参加条件を満たしていない時は、ミニゲームの項目自体が表示されない

実験 ワイヤレスアダプタ性能試験

ワイヤレスとなって一番気になるのはズバリ有効射程!! どの程度の距離まで届くのか、どの程度の障害物を乗り越えられるのか、編集部で実際に試してみたぞ!!

結果は、間に何もない状態なら、20mを超えても十分通信ができるという結果になった。さらに、ちょっとした障害物程度ならカンタンに乗り越えられることも確認!!

20mはらくらく届く？

➡ケーブルでは絶対に届かない距離まで離れてレッツ通信スタート!!





⬆この距離ならまだまだ余裕で通信できる

さらに離れても平気？

➡さらに遠く、会社の入り口付近まで追い払ってみる。ちょっとさびしげ。





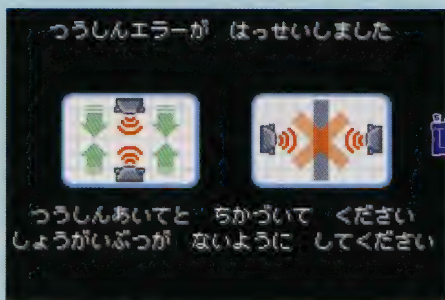
⬆ちょっと不安だが、まだつながっている

薄い壁なら通過できる？





⬅⬆この後、壁と同じ素材で和尚を密閉。でも電波はまだ大丈夫。電波を通さない素材なら危なかっただろう。ちょっと即身仏を思い出した

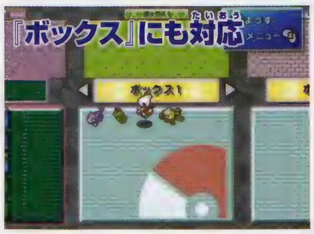


通信が切られると直前のレポートに戻る

⬅通信中に電波の届く範囲から出ると、直前に書いたレポートの位置まで戻される

『ボックス』『コロシアム』などGCとの通信は？

気になるGCとの通信だが、『ポケモンコロシアム』『ポケモンボックス』の両方ともちゃんと対応しているぞ。ただし、ポケモン交換は『Fレッド・Lグリーン』の冒険をずっと進めないとできないみたいだ。『コロシアム』での対戦なら、冒険序盤からできるようになるぞ。この辺の詳細は、説明書に記されている。



⬆『ボックス』に『Fレッド・Lグリーン』のポケモンたちが!! ちょっと新鮮

ハミダシニンドリ GCと通信できるのはわかったが、『ルビー・サファイア』とはどうなのか？ こちらもGC同様、対戦は序盤から、交換はずっと冒険を進めてからになるだろう。



3月18日に発売日が延期!!

日本全国の『ゼルダ』ファンの皆さんに残念なお知らせが…。2月19日に出る予定だった『4つの剣+』の発売日が3月18日に延期されました。とてもガッカリしているファンも多いと思うけど、今回は3つのゲームの中から、「ハイラルアドベンチャー」と「シャドウバトル」をくわしく紹介しよう。発売まであと2ヶ月!

ディスクを1枚とGBAを4台用意してみんなで遊ぼう!!



GBAケーブルがついてくる!!



新しい気分で新しい『ゼルダ』をプレイしよう!!

正月に実家へ帰省したとき、数人でババ抜きをやった。「ババ抜きなんて幼稚くせえ」と考えていたわりには、なかなか楽しい時間だった。生まれて初めてババ抜きをする子供でも勝ててしまうところが、このゲームのすごいところだ。また、ずるい大人は、それなりの戦略を企てることもできる(手札から、わざと1枚を飛び出すように持ち、そのカードを相手にひかせようとしたりね)。

誤解を招く言い方になるかもしれないけど、『4つの剣+』はババ抜きに通じる楽しさがある。誰でも気軽に参加でき、互いがライバルでありながら、勝敗よりも「場の盛り上がり」の方が大切な遊びなのである。そう、場が盛り上がるのだ。みんなで、同じ遊びに参加していることが楽しく、そういう意味では一種のパーティゲームといえる。昨年の『4つの剣』でもそのノリは感じられたけど、今回はその部分がものすごくパワーアップした。

3種類のゲームそれぞれには、みんなの好きな『ゼルダ』っぽさが忘れられることなく仕掛けられている。このシリーズの変わらないテーマである「自分から参加していく楽しさ」は今回も間違いなくあり、長年のファンを喜ばすサービス(なつかしい音楽や意外なゲストキャラ)は、らしからぬほど充実している。

「一人でコツコツと謎を解くのがゼルダだぜ」と思っている僕のようなアナタにこそ、新しい気分で新しい『ゼルダ』を体験してほしい。これもまた、『ゼルダ』なのだ。　(尾関)



GC

タイトル	ゼルダの伝説 4つの剣+	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売元	任天堂	プレイ人数	1〜4人
発売日	3月18日	メモリーカード	3ブロック
価格	5,800円(GBAケーブル同梱)	備考	GC-GBAケーブル対応

  ※画面は開発中のものです。

『4つの剣+』で遊べる3つのゲームをチェック!!

ハイラルアドベンチャー	シャドウバトル	ナビトラッカーズ

何人で遊ぶことができるの?

ハイラルアドベンチャー　1人～4人



⬆1人で遊ぶときは、GBAをつなげる必要はない。このようにテレビを見てプレイする

シャドウバトル　2人～4人



⬆「シャドウバトル」のみ、1人で遊ぶことができない。対戦専用ゲームなのだ

ナビトラッカーズ　1人～4人



➡1人で遊ぶときは、このように機器をつなげてチンクルと対戦!

どんな遊びを体験できるの?

仲間と協力&競争してハイラルを舞台に大冒険!



⬆ときには競争しつつも、仲間と協力しながら謎に挑む『ゼルダ』らしさ満点のゲームだ

ライバルたちを攻撃し最後まで生き残れ!



⬆自分以外のプレイヤーは、みんなライバル。アイテムや仕掛けでライバルたちを攻撃しよう

豊富なアイテムを使いスタンプラリーに挑戦!



⬆制限時間内に繰り広げられるスタンプラリー。アイテムを使い、ライバルに後れをとるな!

そのゲームならではのポイントは?

なつかしさと新鮮さが同居するハイラルに注目!



⬆湖、砂漠、森、いくつもの神殿…。『ゼルダ』ファンならうれし泣きするハイラルに注目!

みんなでワイワイガヤガヤ白熱プレイ!



⬆まるでパーティーゲームのような盛り上がりを、『ゼルダ』シリーズで体験できるぞ!

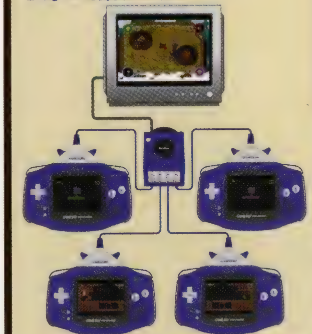
音声によるナビゲートでテトラの声が聞こえる!



⬆僕らの頼れる姉キ、テトラが登場! しかも名前を呼んでナビゲートしてくれるって!

基本は2～4人の多人数プレイだ

1人より2人、2人より3人、3人より4人で遊んだほうが盛り上がること間違いなし。GBAを持ち寄って集まろう!!



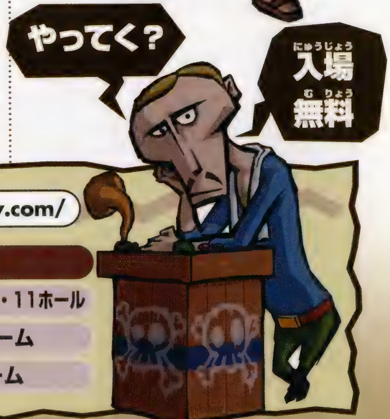


ワールドホビーフェアで発売前にお試しプレイ!

公式ホームページ http://www.whobby.com/

前号でもお伝えしたとおり、「第19回次世代ワールドホビーフェア」に『4つの剣+』が出展される(大阪大会は終了しました)。発売前に「つながるゼルダ・みんなで遊べるゼルダ」を体験したい人は、家族や友達をさそってゴー! 入場は無料だ!

開催地	開催日	場所
東京大会	1月24日(土)～25日(日)	幕張メッセ 9・10・11ホール
名古屋大会	2月1日(日)	ナゴヤドーム
福岡大会	2月8日(日)	福岡ドーム



ハミダシニンドリ ムーンパールを持って特定の場所に立つとワープポイントが出現し、闇の世界へ行ける。闇の世界では、通常世界にいるキャラを影で見ることができる。持ち上げも可能だ。

ハミダシニンドリ
これまでになかった新アクションを紹介しよう。まずはRボタンで転がる（『時のオカリナ』などと同様、素速く移動できる）。立ち上がるときにもう一度Bで回転斬りが可能だ。



ハイラルアドベンチャー

1P or 2P～4P

ハイラル全体マップ

ついに公開されたハイラルの全体マップ。「ハイラルアドベンチャー」では、ここを舞台に冒険を進めることになる。初めて見るのに、どこか懐かしいのは、あなたが『ゼルダ』ファンである証拠です！



ハイラル城

全体マップの中央に位置するのがハイラル城だ。それを取り巻くように、東西南北にさまざまな地形を見ることができる。森や砂漠、湖や沼など、シリーズおなじみの舞台が待っている。

『神々のトライフォース』や『時のオカリナ』では、リンクは自分の家から冒険に出発したけれど、はたして今回はどうなるのだろう。P40のストーリーを読んで予想してください。



↑『神々のトライフォース』とよく似たハイラル城の入口。木に体当たりしたくならない？



↑サーチライトに照らされないように、みんなで城へ侵入？　魔獣島を思い出すなあ…

迷いの森



↑木漏れ日の表現といい、ドクロの岩といい、ここでも『神々のトライフォース』の記憶がよみがえる。盗賊に注意？

闇の神殿



↑ここはダンジョンの入口だろうか？　手前に見える物体はなんだろう。神殿に入れなくしているように思えるけれど…

あやしの砂漠

全体マップの南西に広がるのが、あやしの砂漠だ。ピラミッドがダンジョンのひとつだとすると、その左に見える建造物はいったいなんだろう…？

また、イラストマップでは判断できないけれど、あやしの砂漠がほかの場所から切り離されているように見えるのも気になるところ。なんとなく、冒険の後半に訪れることになりそうな予感がする…。



↑段差の上には、ルビーがあったり、地下への入口らしきものが見えたり…。砂漠とは言っても、ただ広いだけではなさそうだ

登山道

北にそびえる山をデスマウンテンと呼ぶかどうかはわからないけど、やっぱりここもシリーズおなじみのシチュエーションだ。テクタイトが飛び跳ねているのが、うれしいようなイヤなような…。炎はどうやって消す？





↑全体マップ画面はこんな感じ。まだ行けない場所は、雲で隠されている。『時のオカリナ』の全体マップ画面でもそうでした



ハイリア湖畔

これまでのシリーズで体験した冒険では、さまざまな自然を見ることができた。晴れの日もあれば、雨の日もあった。嵐、吹雪、朝焼け、夕焼け、星空、竜巻、砂嵐…。たいていの自然は目にしていたけれど、虹って初めてじゃないですか？ 謎解きとは関係ないかもしれないけれど、この虹はとても印象深い。何年も後で『4つの剣＋』の思い出を誰かと語るとき、「ああ、あの虹がきれいだった場所ね」と言っている自分の姿が目に浮かぶ。

ちなみに下の写真はガケの内部。こいつを利用して、滝の上部へゴー。





東の神殿



↑全体マップの南東に見える建物が、おそらくこの場所。やはり謎の物体が入口を塞いでいる

村



↑この村が、カカリコ村という名前かどうかはわからない。けれど聞こえるあのメロディ…

沼地



↑ちょっと危険な感じの沼。葉っぱの上なら安全そうだけど、ジャンプで渡ってみる…？

炎の塔



↑全体マップのいちばん高い場所に見える塔がこの場所だろうか？ ヘラの塔に似てる！

天空塔

名前からして、いかにも終盤に訪れることになりそうな場所だ。昨年発売された『神々のトライフォース＆4つの剣』でも、天空は最後のステージだった。この場所で、最後の決戦が待ち受けているのだろう。

氷の神殿



↑ハイラル城の南に位置する氷の神殿。周囲は雪と氷に覆われている。ところで、どうしてチンクルが飛んでいるのでしょう…？

海岸



↑海岸からは、小島が見える。家が建っているけれど、いったいどうやって入るの？ いかにも『ゼルダ』らしい、行けそうで行けない場所

『ゼルダ』らしからぬダンジョン…



→おどろおどろしい雰囲気といい、たて＋横スクロールに広がっていそうなマップといい、クッパ城っぽい？

ハミダシニンドリ　ルピーがとても重要な「ハイラルアドベンチャー」。場面によっては、これまで見たことのないような大量のルピーが画面いっぱいに表示される。とにかく奪い合うのだ！

敵はリンク自身の影!? ここまでわかったストーリー

まずは右のストーリーをじっくりと読んでほしい。これまで「つながる・遊びがひろがる」という、遊びの仕組みを中心に紹介してきたけど、ストーリーが公開されたことによって、いよいよ冒険の出発が近づいてきた気分。

いつもならストーリーなどの情報が先に、遊びの仕組みは後から公開されていたので、なんか変な感じ？

それはともかく、今度の敵は、なんとリンク自身の影だという。いったいどんな姿で影は現れるのか？

～ものがたり～

昔、**ハイラル**の奥地に**グフー**という風の魔人が現れ、美しい娘たちを次々にさらっていきました。人々が困りはてていると、一本の剣をたずさえた**旅の少年**が現れました。少年が剣を抜くと**身体が4つに分かれ**、力を合わせてグフーを退治したと言います。少年がグフーを封印した剣は**フォーソード**と名付けられ、神殿に祭られたのでした。それから長い時が流れ…。

風の魔人グフーはフォーソードの封印を破って復活し、ハイラルの女王である**ゼルダ姫**をさらってしまいました。ゼルダ姫のお供である**リンク**は、フォーソードの不思議な力を借りてグフーに戦いを挑みました。激しい戦いの末、リンクはグフーを封印することに成功しました。誰もが、再び平和な世界に戻ったと思っていました…。

ところが、またもや新たなる災いがハイラルを襲いました。フォーソードには**グフーの呪い**がかけられていたのです。それは、**剣を抜いた者の影を邪悪な魔物に変えてしまう**という、恐ろしい呪いでした。魔物となってしまったリンクの影は、自らの分身を増やしつづけ、またたくまにハイラルを覆ってしまったのです。リンクは再びハイラルへ向かいます。**自分自身の影を倒し、フォーソードを完全に封印**するために…！

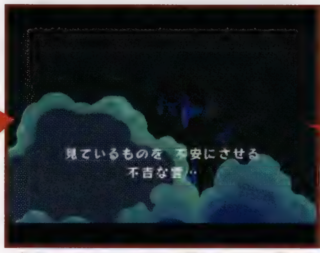
ということは ダンジョンの数は 7つってこと？



➡おなじみと言えば、おなじみのシーン。さらわれた娘の数だけダンジョンがあるってことだよね。うん、きっとそうだ



⬆矢印の順序でストーリーをチェックしよう。これもおなじみの「語りかけ」でスタート



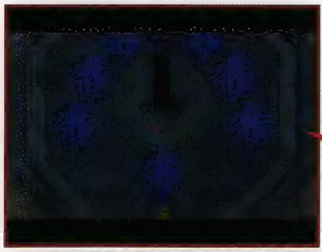
⬆文字のデザインといい、雲のモクモク感といい、「風のタクト」度100％な演出だ



⬆ハイラル城の中庭で話すゼルダとリンク。フォーソードの封印を調べに行くだって…？



⬆画面が暗くてわかりづらいけど、中央にリンクの影シャドウ・リンク現れた！



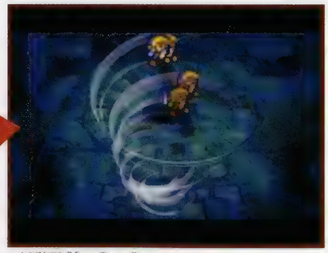
⬆シャドウ・リンクは、ゼルダと6人の巫女たちを連れ去り消えてしまった



⬆後を追ってフォーソードの間にワープしたリンク。その前に立ちはだかるシャドウ・リンク



⬆シャドウ・リンクが消えたあと、リンクはフォーソードを引き抜き4人に分身した！



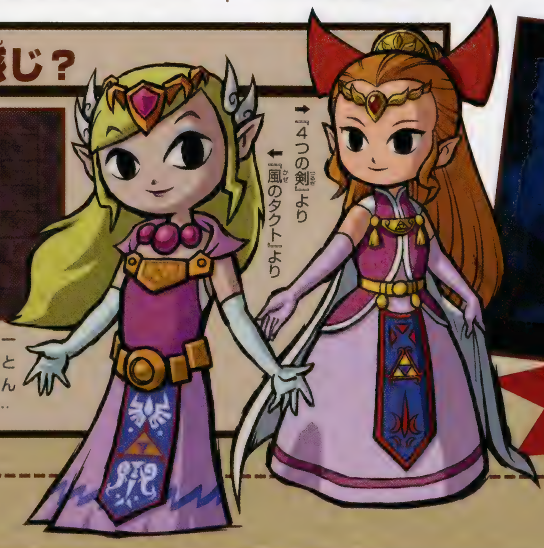
⬆突然旋風が巻き起こり、リンクたちをハイラルの地にとばした。そして現れたのは…

今度のゼルダ姫はどんな感じ？

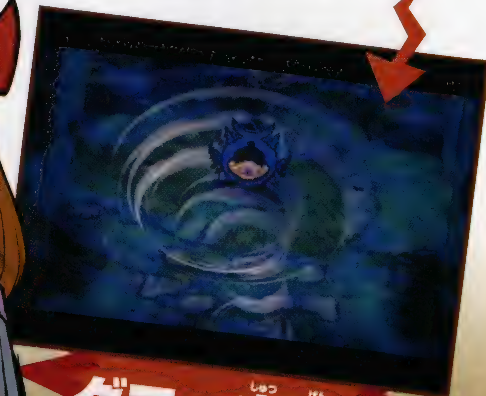
上で紹介したオープニングの画面写真で、ゼルダ姫の姿を確認することができる。これまでのシリーズ同様、長い金髪があざやかだ。ゾーラ族やインパ（ゼルダ姫の乳母）など、タイトルによってがらりと姿を変えるキャラも多いけれど（リンクですら例外ではない）、ゼルダ姫のイメージは毎回ほぼ同じ雰囲気で統一されている。安心した？



⬆個人的には、ショートカットのゼルダとか、黒髪のゼルダなんかも見てみたいけど…



⬅『風のタクト』より　➡『4つの剣』より



グフー出現!!

謎解きとアイテムが『ゼルダ』を象徴する2大ポイント!

仲間と協力して謎を解け!

『ゼルダ』といえば、謎解きだ。ある謎にぶつかり、ひとりで何分も何時間も、ときには何日も悩む。人に聞くことはせずに、自分の力だけで解こうとずっと悩む。ふとしたきっかけで謎が解け、コントローラで操作してみると、あのおなじみのチャイムが聞こえる。キロキロキロリン。感動。

今回の『ゼルダ』は、その喜びを最大4人で分かち合えるのだ。「1人だけの力で解きたい」気持ちはわかるけど、新しい遊びにチャレンジしよう。



ハイラル城の正門を開けるには…?



↑ハイラル城の門を開けるために、地下へやってきたリンクたち。レバースイッチ発見!



↑画面に表示されたのは、4人がどのように並ぶのかを示すフォーメーションパターンだ



↑横一列のフォーメーションに並んで、みんなでいっせいにレバースイッチをひっぱると…



↑閉ざされていた門が開いた! ちなみにこれは1人でプレイしているときの連続写真。かならずリンクは4人登場するので、このフォーメーション操作が役立つのだ

大妖精の泉でアイテムをパワーアップ!

『ゼルダ』といえば、アイテムだ。冒険を進めると、順番に集まってくるアイテム。人からもらったり、宝箱から手に入れたり、いろいろな入手パターンがあるけれど、ゲットすればかならず、あのおなじみのファンファーレが聞こえる。チャラララーン。感動。

それはともかく、入手したアイテムをパワーアップできるのもシリーズおなじみのシステムだ。ここで紹介するのはペガサスの靴だけど、ほかのアイテムもきっと…?





↑あやしの砂漠にある洞窟の中で、大妖精の泉を発見。泉から現れた大妖精の話を聞こう



↑泉にペガサスの靴を投げてみる。捨てるわけじゃないよ。どうなるかと言うと…



↑レベル2へパワーアップ! さらに速くダッシュできるのではなく、ホバー性能が追加される

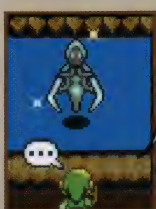


↑これまでのシリーズを振り返ると、ブーメランのパワーアップや、矢とバクダンの所持数アップを期待できそうだ

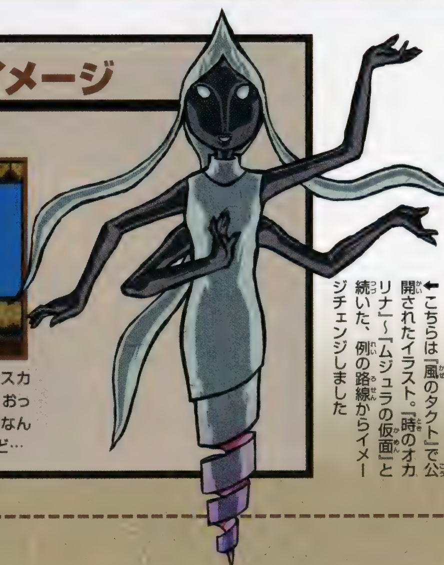
大妖精は『風のタクト』のイメージ

かつて『ゼルダ』シリーズに登場する妖精は、ホントに妖精っぽい姿をしていた。その後、太ったのや、化粧が濃いのや、へんちくりんな生物っぽいのや、いろいろな姿の妖精たちが冒険の手助けをしてくれた。

今回登場する大妖精は、『風のタクト』で登場したミステリアスな姿を受け継いでいる。『風のタクト』には、妖精の女王というキャラも登場したけど、はたして今回は?



↑個人的にはミニスカートの大妖精とか、おっさんの姿の大妖精なんかも見てみたいけど…



←こちらは『風のタクト』で公開されたイラスト。『時のオカリナ』～『ムジュラの仮面』と続いた、例の路線からイメージチェンジしました



冒険へ出発するまであと少しだ!!

ハミダシニンドリ

「シャドウバトル」を3～4人でプレイしているとき、ほかのプレイヤーよりも先にダウンしてしまったら、地面をたたいてくやしがることができる。落ち込むリンクが笑える。

「ナビトラッカーズ」のテトラは、とにかくよくしゃべる。ゲームの制限時間が少なくなってくると、スポーツ中継のアナウンサーのようにしゃべりっぱなしだ。

シャドウバトル

2P〜4P

続いて紹介するのは、4人のリンクがハチャメチャ大バトルを繰り広げる「シャドウバトル」だ。剣とアイテムを中心にどうぞ！



バトルの基本はやっぱり剣!!

ライバルへの攻撃方法はアイテムを使ったり、ステージの仕掛けを利用したりとさまざまだけど、やっぱり基本は剣だ。これまでのシリーズ同様、リンクは剣を使ったいろいろなアクションを行うことができる。連続写真で紹介するので、その華麗な動きをチェックしてほしい。剣がキラリと光る効果が、かっこいいでしょ？　剣をしっかりマスターしたプレイヤーこそがナンバー1になれる…ワケではないのがこのゲームのおもしろいところ。

リンクと言えば…回転斬り！



➡おなじみの回転斬りは迫力満点。リンクのかけ声が聞こえてきそうだ

空中でくるりと回転！　下突き

相手のふところに飛び込め！　ジャンプ斬り



⬇ジャンプして、空中でくるりと一回転。剣を下にかまえて、落下しながらライバルを攻撃するアクションがイカす！

➡少し離れた場所から、一気にライバルのふところに飛び込んで攻撃するジャンプ斬り。威力は大きそうだけど、隙ができやすいってことはない？

弓矢



⬆離れた場所にいるライバルをねらうには、やっぱり弓矢が一番！

パチンコ



⬆タマを当てられたライバルは、一定時間動くことができなくなるのだ

アイテムを使ってライバルを攻撃！

バクダン



⬅おなじみのバクダン。ドカンと爆発したあとの爆風は、見事な『タクト』ケムリ！

ブーメラン



➡ライバルを引き寄せることができる。フックショットのような使い方ができそうだ

ファイアロッド



⬆お尻に火をつけろ！　ファイアー！　あ、熱すぎるっ！

ステージの仕掛けを利用すればライバルもびっくり！

バクダンスイッチでドッカーン！

剣やアイテムは、直接ライバルと向き合う接近戦で有効だが、それだけで終わらないのがこのゲーム。ステージにはいろいろな仕掛けがあるので、それを利用すれば離れた場所からライバルを攻撃することも可能なのだ。たとえば、のどかな感じのこのステージ。家の中で…。



←家の中へ入るとGBAの画面で操作する。部屋のすみにあるスイッチを押すと…

家の中のスイッチを押すと…

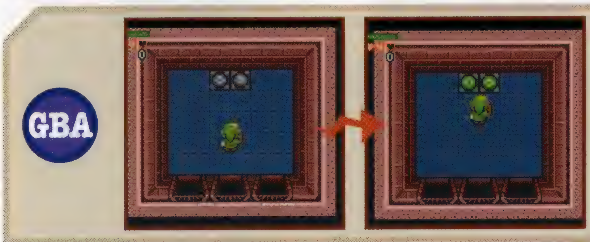


↑あれ、緑のプレイヤーがいない？ いったいどこに隠れて、何をたくらんでいるんだ

↑そのとき突然バクダンが降ってきた（画面右上に注目）。なんで、なんで？



ドッカーン！



←炎のダンジョンステージでも、建物の中でスイッチを発見。迷わず押すべし！



➡ステージに炎トラップが現れた。ひでえっ、いたい誰のしわざやねん！

炎のダンジョン

こちらも、上で紹介したのと同じパターン。基本的にはGBAの画面にスイッチが隠されていて、それを押すことでテレビの画面に何かが起きるという仕掛けが多いようだ。このほかにも、いろいろな仕掛けに期待したい。



➡4つあるスイッチの1つを押すと、このように火炎放射が作動する仕掛けもあり。スイッチの上にいるライバルをどけよう

ナビトラッカーズ

1P～4P

前号でたっぷり紹介したので、「ナビトラッカーズ」はこれだけのスペースで勘弁してください。果報は寝て待て！



ビンゴ大会もあるよ



↑テトラの声にナビゲートされながら、スタンプラリーに挑戦！ ミニゲームや新アイテムをお楽しみに！



アイテムを使いこなせ！

「ナビトラッカーズ」でしゃべるのはテトラだけだと思っていたら大間違い。サルバトーレや海賊たちもビシバシしゃべって、ゲームを盛り上げてくれるぞ！

シムズこぼれ話 ウィル・ライトさんは『シムシティ』の作者として一躍脚光を浴びたアメリカのゲームデザイナー。街からヘリからアリからシムりまくり、『シムズ』でいよいよ人をシムったわけです。

The SiMS ザ・シムズ

ド素人からはじめる お気楽ゴクラク シムズライフ!

GC

タイトル	ザ・シムズ	ジャンル	生活シミュレーション
発売元	エレクトロニック・アーツ	プレイ人数	1～2人用
発売日	1月22日	メモリーカード	161ブロック
価格	6800円	備考	GBAケーブル対応

海外ゲーム大好きっ子かややんです。アメリカでは大人気でもキューブでは日本初登場ということで、ちょっと詳しめにゲーム紹介しちゃおうと思います。宮本さんも昨年のE3（世界最大のゲームショウ）で握手したという作者、ウィル・ライトさんの最新作です！



入門篇 1 シム作成にはタップリ時間をかけよう

まずゲームに入る前に、自分だけのキャラクターを作ります。キャラのことを、このゲームでは「シム」と言います。んで、シムは体型や体の色、目鼻立ちから服装まで、事細かに選ぶことがきるんですよ。まさに頭の上からつま先まで、自分好みのシムが作れちゃうというわけ。これから長い時間、『ザ・シムズ』の生活を一緒に送る相方なんだし、思いっきり悩みながら作っちゃいましょう。ちなみに、海外ゲームは顔が濃ゆくて苦手…、という人もいると思うけど、日本版向けに日本人のデザイナーさんの作ったパーツが用意されているので安心してね。セーラー服とかチョンマゲもあります（笑）。



←髪型や顔の各部などが(骨格も)変えられる。綺麗な顔立ちね～



↑作れるシムのタイプは男性&女性、大人&子供。性格のパラメータは、今後の生活で重要になるよ

➡シム作成で決める服装は、そのシムの基本となる服であって、寝るときはパジャマになるし、タンスを買えば着替えもできます。女優さんの仕事をすればこんな衣装も着られる!?

こんなシムも作れちゃいます ～シム作成例～

てなわけで、試しにこんなシムを作ってみました。このシムはフィクションであって、決して実際の人物、団体、ゲームとは関係ありません(笑)。ちなみに、フリーモードならたくさんのシムを作ることができるので、美女から美男子からオモロイ人からいろいろ作りましょう！



世界を救った少年が…!?

ネス

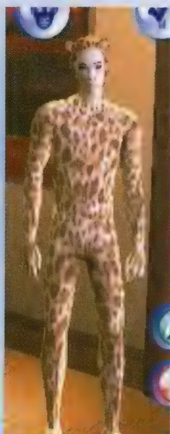
「なんとかファイアー！」とか叫んで超能力を使っちゃうアノ人も、大人になったらこんな美男子になるんですね。着てる服はあの頃からあんまり変わってません。ってゆーかファンのみなさん石投げないでくださいゴメンナサイ…。でも、アメリカンな家に置くとよく合います。



顔



体 足



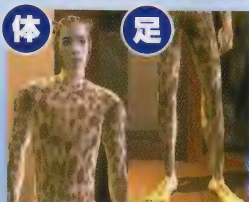
このガラといえばやっぱり…

あしゅらさん？

服のパーツをカチカチと変えていたら見つけてしまいました。ヒョウ柄なタイツ。探してみたらズボンも帽子もクツもヒョウ仕様のものがあったので作りました。顔は思いっきり容姿端麗に(笑)。…これで仕事を音楽関係にしたり、ギターを弾かせたりしたらピッタリなのでは。



顔



体 足

入門篇2 操作に慣れれば神様気分

このゲームは操作がちょっと独特なので、最初のうちはとまどうかもしれません。まず、プレイヤーが操作するのはシムではないんです。上に伸びた光が目印の、青い丸カーソルを動かすんです。シムたちは、自分たちの欲求にあわせて勝手にゴハンを食べたり遊んだりする。そこに、カーソルで「トイレ行きなさい」「おフロに入りなさい」などと指示を出すのがプレイヤーの役目。シムの状態が悪いと、言うことを聞いてくれなかったりするけどね。つまり、シムたちの生活をサポートしつつ、その様子を観察するゲームなんです。

行動アイコン
そのシムが今どんな行動をしているのか、次になにをするのかがわかる

シムの状態
シムの表情がわかる。また状態がいいのか悪いのかを青赤ゲージで表示



カーソル
プレイヤーが動かす。シムや家具などを選択してシムの行動を指示する

選択カーソル
カーソルがそのシムを選べる位置にあると表示される。家具は光るだけ



↑シムも人間なので、ひとつの行動が終わらないと次に移れません。キャンセルはできるけどね



↑家具を使うときは、家具によっていろんな選択肢が出る。シムによって好みの音楽も変わるよ

カメラアングルも気にしてね

気ままに動き回るシムたちは、いつの間にか画面の外にいたりするんですよ。なので、Cスティックを使ってカメラアングルを調整しましょう。シムが巻き起こすさまざまな行動は、ぜひドアップのナイスアングルで見てくださいね！





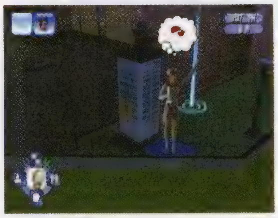
←↑カメラは、家の全景からシムのアップまで、いろんな構図にできます。背中しか見えないときは、ぐるりと回り込みましょう

入門篇3 シムの欲求をチェックして！

シムだって立派な人間なので、いろんな気持ちがあるんです。テレビ見たいとか眠いとかトイレ行きたいとか…。気分のいいときはプレイヤーの指示をよく聞いてくれますが、不満が多いと反抗的になっちゃうんですよ。だから、こまめに欲求をチェックしてシムの状態を良くしてあげましょう。でないと、家の外でグーグー寝ちゃったり、リビングでおもらししちゃったり…。

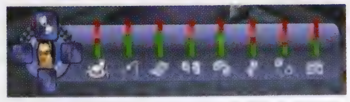


↑シムが踊っている間とかに、グラフを確認してみましょう。お、この状態はなかなかいいみたい



↑シムの欲求がたまると、フキダシ付きでプレイヤーに呼びかけてきます

グラフの見方



緑が正常。赤がダメ。下がっているゲージは下向きに、上がっているときは上向きに白い波が流れています。その行動がシムにどう効いているか分かるよ。

入門篇4 仕事をしてお金をゲット！

人の社会生活にぜったい必要なもの、それはお金。このゲームでは、買い物をしなくてもゴハンを食べるたびにお金が減っていくので、生きるためにお金を稼がなければいけません。シムたちはそれぞれの仕事を選び、働きに出かけるのです。新米の給料は本当に少ないですけど、生活の中で自分の技術を上げれば昇進してたくさん給料をもらえるようになるんですよ。



←毎日配達されてくる新聞には、いろんな仕事の求人が載っている



←シムはバスに乗って仕事に出ます。時間帯は職種によって様々



↑仕事で昇進すると、この喜びっぷり！ …いや、ストーリーが進んでも喜ぶんですけどね

シムズこぼれ話
このゲームの世界は、時間が刻々と流れています。指示を出せるシムが4人もいると忙しくて大変だけど、Lトリガーで一時停止できるから安心してね。Rトリガーで早送りもできます。



学園のアイドル
ニンドリーナ田中

知らない人は49ページ参照。なんたって名前にカタカナがつくんで、彼女の生まれはアメリカだったんですよ(でたらめ)。健康的に日焼けしたお肌がステキですね。セーターの胸にAマークがないのは、このセーターが室内用だからだそうですよ。彼女にはぜひダンスを踊って欲しい。

顔



体 **足**





トレッキーな気分で
かややん

昔むかし「スタートレック」っちゅーTVドラマがあってのぅ…。って今も絶賛制作されとりますが、そこの制服を着てみました。気分はピカード艦長。顔はラフォージ風メガネで決めましたが頭はチョンマゲ。ただハゲだと芸がないと思ったので。ここまでの話が分からない人、ゴメン。

顔



体 **足**



実践篇1 プレイしながら慣れていこう! ストーリーモード

はじめて『シムズ』を遊ぶ人はこちらからどうぞ（最初はこっちしか選べないけどね）。決められた目標をクリアするごとに、ゲームのことをより深く理解できることでしょう。

理想の恋人あらわる?

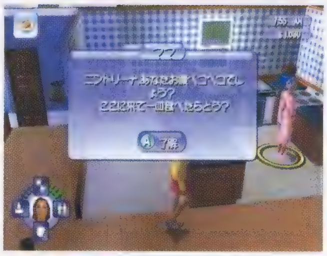
ストーリーモードが始まると、そこは大音量の音楽が流れるハデなクラブ。ぼわわ～んと吹き出した煙の中から、主人公のシムが恋いこがれる理想の女性があらわれた！ しかも誘われてる！ ここは据え膳食わぬはムニュムニュ…というわけで、キスしに行っちゃいましょ！ …でもま、人生はそんなに甘くないんですな。甘い夢だったみたいで、ママにたたき起こされるのでした。



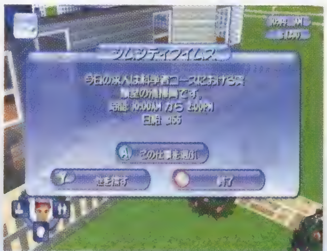
↑黄色いカーソルに囲まれてる女性が理想の恋人。ネス?くんも初めての体験にドキドキです

ママの家でお仕事探し

夢から覚めてみると、マルコムが大事なスクーターを奪っていった！ これじゃどこにも行けないよ…。しょうがないので（いや、ちゃんと目標になっているので）ママの言うとおりに行動しとこう。はいはい、トイレ行って、ゴハン食べて、踊って…。としているうちに、いつの間にか仕事も決まって、スクーターが戻ってきているはず。よっしゃ、次の場所に行ってみよー！


↑実はこのママの小言が、ゲームのトレーニングのなってるんですな。イヤと言わずにやりましょ

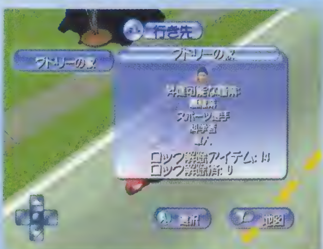

↑ネス?くん、うれしそ～に踊っちゃってます。しかしアメリカンな家で阿波踊り?はどうかと



↑ママに頼まれて新聞を取るついでに仕事を探しましょう。なににするかは自分の好みでOKよん

ほかの人の家へ引っ越し

というわけで、戻ってきたスクーターに乗ってタドリーの家に引っ越し！ このへんは、自分が選んだ仕事によってタドリーじゃない家だったりもします。ま、とにかく友達の家に住まわせてもらうわけです。しかしタドリーの家、すっげー汚いので覚悟しましょ。ゴミを片づけることも目標のひとつだったりするし。お金に余裕があったら、シムの状況がよくなる家具を買い足してもいいよ。



↑今はまだママの家と彼の家にしか行けないけど、進んでいけばいろんな場所に行けるんです

マルコムを捜せ!?

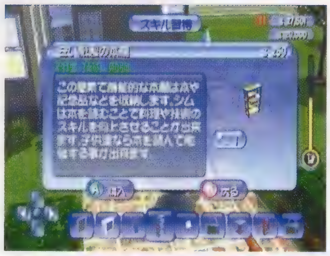
いや、あんまり気にしないでいいです

なんかいっつもトートツにやってくるマルコムさん、変な銃を使っていろんなモノを盗んでいきます。目の前でやられてなんにもできないシムも情けないけど…。ま、あんまり気にしないで目標を達成することだけ考えましょう。


↑新しい場所に行くと、たいてい出てきてなんか盗んでいきます。も一面白そうな家具ばっかり！

仕事のスキルアップのためにお勉強

家で家事をこなしたり、食べたり寝たりしてるだけではいつまでたっても出世しません。やっぱり手に職、つまりスキルをつけないとダメなのです。というわけで、空いた時間に家の中でいろいろと勉強しましょうね。そのために、ちょっとだけお金を使ってお勉強用の家具を買うといいですよ。出世に必要なスキルは仕事によって違うので、自分に合った家具を選んでね！



↑家具はいつでも買えます。上がるスキルもわかるね。家具1点ごとについてる解説が楽しいよ


←手前の彼はギターの練習中。まわりの人の評判は悪いみたい


←でも続ければ頭の上のゲージがたまってスキルアップするのだ

お客さんとも仲良くね

主人公のシムが住んでいる家には、いつもいろんなお客さんがやってきます。まあ、無視しちゃってもいいんだけど（その人の人生だし）、もし仲良くしたいのなら積極的に話しかけてみましょう。気が合えば、お互いの相性がどんどん上がっていくよ（話題や態度で下がることもあり）。うまくいけば、ラブラブな関係になっちゃったりもするんです（男同士なんてのも…）。


↑会話が楽しければプラスマークが出ます。仲が良くなると抱きしめ合ったりしちゃうんです

とにかくいろいろ挑戦してみて!

てなわけで、ストーリーモードの最初のほうと、基本的なことを少しだけまとめました。この後、ストーリーモードは主人公のシム以外にも複数のシムに指示を出したり、ゲームの幅がどんどん広がっていきます。ま、目標クリアの日数制限とか、そんなシバリは全然ないのでゆっくりまったり遊びましょう。ちなみにかややん、2回ばかり火事にあって死んじゃいました（泣）。途中からやり直せるから気楽に死ねます（?）。

シムズこぼれ話

最初は自分の家だけが行動範囲なんだけど、ストーリーを進めるといろんな人の家やスポーツジムなどにも行けるようになるよ。シムの住む場所だって変わっていくのだ。

実践篇2 自分で作った家族で遊べちゃう フリーモード

1人のシムを作ったストーリーモードに比べ、こちらはシムも4人作れたり、家も壁から作る、本当にフリーなモードなのです。キチンとした生活を送るにはある程度ゲームに慣れてないとキツイかも。

空き地に家を建てる

とゆーわけで、かややんを含めた4人家族を作ってフリーモードに挑戦してみました。バスに乗って着いた場所は一面の原っぱ。そう、イチから家を建てないといけないのです。最初の費用は2万ドル。よくわかんないのでテキトーに壁を作っていたら、それだけでお金が少なくなっちゃいました…。みなさん、ご利用は計画的に。下にぜひ買っておきたいものをまとめてみました。



↑たとえばこんな家族を作ってみました。かややんパパを含んだ4人が同じ家に住むのです


↑見て見てこの広さ。もったいないのでドドーンと壁を作ったら…


↑お金が…。ってゆーか、日当たりも悪いし暮らしにくそう

最低限そろえておきたい設備&家具

●リビング
家族が全員座れるぶんのイス、テーブル、それからテレビかステレオ。ゴミ箱があると便利かも。人がぶつからない程度の広さもほしいところ。

●寝室
ベッドは必ず全員分。クローゼットなどがあると着替えができて楽しいかな？

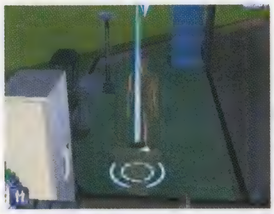
●キッチン
冷蔵庫は必ず！ シンクとテーブルも欲しい。レンジは火事の危険があるので火災報知器もオススメ。ゴミ箱も必要かな？

●その他
トイレは2コあってもいいかも。おフロはなるべくいいモノを！ 仕事が決まったらスキルUPの家具を置きましょう。

トイレが大変なことに…

ヘンテコな形の家の中にとりあえずリビング、キッチン、寝室、バス&トイレを作ったのはいいけど、トイレの部屋でシムたちが困ってます。なんでかと思ったら、シムたちは他の人がトイレにいるときに用を足せないのです（人間っぽいよね）。マゴマゴしてるうちにあららら、おもらししちゃいました～。トイレを流さなかったら虫が出てくるし、かなりダメっぽくなってきた…。


↑トイレしたい！と主張してる男の子ですが、他の人がどいてくれないので困ってます…

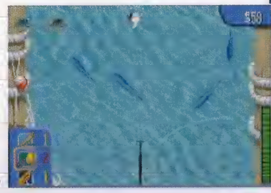

↑トイレに虫が…。几帳面じゃないシムは流さないんですよ…


↑ゴミ箱もほおっておくと虫がわくんです。音が怖いよ～

ふんぱつしてゲーム機買っちゃった

かややん一家はあきらめて、最初から用意されているシムと家で再挑戦。家は立派だし遊びやすいなぁ。お金に余裕もあるのでゲームマシンを買っちゃいました。GBAケーブルでGBアドバンスを繋げていると、その中のゲーム（4種類ある）を遊べちゃうんですよ！


↑GCだけだとシムの必死な姿しか見られないけどGBAなら…


↑GBAで釣りゲーム！ 釣った魚が大きいと大金が！


↑注文通りにお客さんへ投げる。これでお金を貯められる



GBA版と一緒に遊ぶとさらに楽しくなるよ!

GBA

タイトル	ザ・シムズ	ジャンル	生活シミュレーション
発売元	エレクトロニック・アーツ	プレイ人数	1～4人用
発売日	1月22日	備考	GC-GBAケーブル対応
価格	4800円		GBA専用通信ケーブル対応

キューブ版と同時に発売されるGBアドバンス版は、キューブ版のストーリーモードのように決められた目標をクリアすることで進んでいくアドベンチャー要素の濃いゲームだ（もちろん4人で一緒に遊べるよ）。シムたちの欲求などはキューブ版とほぼ同じ。また、キューブ版のシムデータをGBA版へ移して、スキルUPやお金稼ぎができる。つまり、家の外ではGBAでお金かせぎ、帰ったらキューブで家具を買う、という遊び方ができるのだ。それから上で紹介したゲーム機に入っているゲームが8種類に増えるぞ。


↑欲求のゲージはキューブ版と同じ感じ。シムもトイレに行きたい！とアピールしとります


↑GBA版の舞台となるシティはこんな感じ。キューブ版と同じくいろんな場所に出かけるのだ


↑ナナメ上から見下ろした視点が美しい！ トイレに入っている姿もなんだか優雅です（？）


↑GBA版ならではの要素として、ペットがある。犬や猫などを飼えるのはGBA版だけなのだ

シムズこぼれ話

シムかややんが火事で死んでしまったのは、料理のスキルが低かったから。レンジの扱いがヘタだったんですな。死ぬと、どこからか死神がやってくるんです。彼に話しかけると…。

『ポケモンファイアレッド・リーフグリーン』攻略本制作スタート
気になる発売日は3月5日(金)ごろに!

『ポケットモンスターファイアレッド・リーフグリーン』の発売日が1月29日に決まったが、その攻略本も任天堂攻略本シリーズから発売されることが決定した。気になる発売日は3月5日（金）ごろになる予定だ。





シナリオ＆ずかんを凝縮した極厚攻略本を予定



今回の『ファイアレッド・リーフグリーン』の攻略本は、シナリオクリアまでをガイドする「シナリオ編」と、登場ポケモンの進化の流れや覚えるわざをチェックできる「ずかん編」が1冊の本になる予定。過去に制作した『ポケモンクリスタルバージョン』の攻略本に近い感じになるだろう。となるとそのページ数はかなりのもの。総ページ数はまだ決まっていないが、300ページ近い本が出来上がるのは間違いない。



↑シナリオ＆ずかん1冊に凝縮することに

おなじみのマップポスターふろくやワイヤレスアダプタの使い方も

分厚さだけでなく、その中身も濃いものに！　ゲーム中の道路のつながりや、ダンジョンなどのマップが一覧で見られる「マップポスター」を付録でつけることが決定しており、必ずカントー地方の冒険に役立つはず。また今回カートリッジに同梱される「ワイヤレスアダプタ」の使い方から、その遊び方も解説していくぞ。





←↑広いダンジョンもポスターで確認。アダプタの使い方も！

★★★★★★★★★★12月の当選者★★★★★★★★★★

北海道/鍬形康さん
宮城県/武川大城さん
山形県/鈴木須晴さん
茨城県/水谷哲也さん
埼玉県/浅井敏江さん
千葉県/木島裕幸さん
神奈川県/吉村梓さん
新潟県/樽田幸宗さん
富山県/品川竜也さん
静岡県/片山賢一さん
愛知県/国清孝樹さん
三重県/伊関友崇さん
京都府/青木柊人さん
大阪府/藤中正利さん
奈良県/藤原佑紀さん
和歌山県/見上誠也さん
岡山県/古川聖弥さん
広島県/森崎佑太さん
佐賀県/田代将也さん
宮崎県/中村好さん

任天堂ゲーム攻略本 Nintendo DREAM を買っておもちゃ券を当てよう!

「任天堂攻略本」に付いているアンケートはがきを返送すると、毎月抽選で20名に2000円分のおもちゃ券をプレゼントしています。

既刊案内情報

ニンテンドーゲームキューブ

ルイージマンション	1000円
ウェーブレース ブルーストーム	1200円
ピクミン	1350円
大乱闘スマッシュブラザーズDX	950円
どうぶつの森+	1300円
動物番長	950円
巨人のドシン	1400円
スーパーマリオサンシャイン	950円
スターフォックスアドベンチャー	950円
エターナルダークネス 招かれた13人	1200円
マリオパーティ4	1200円
ゼルダの伝説 風のタクト	950円
メトロイドプライム	1200円
GIFTPIA	950円
どうぶつの森e+	950円
カービィのエアライド	950円
F-ZERO GX/AX	950円
マリオゴルフ ファミリーツアー	950円
マリオカート ダブルダッシュ!!	950円
ポケモンコロシアム	950円
マリオパーティ5	950円

GBアドバンス

スーパーマリオアドバンス	933円
タクティクスオウガ外伝	1800円
マリオカートアドバンス	950円
黄金の太陽 開かれし封印	950円
ワリオランドアドバンス	950円
マジカルバケーション	1200円
スーパーマリオアドバンス2	1000円
トマトアドベンチャー	950円
ファイアーエムブレム 封印の剣	1200円
黄金の太陽 失われし時代	1300円
さくらももこのウキウキカーニバル	950円
カスタムロボGX	1200円
スーパーマリオアドバンス3	1200円
星のカービィ 夢の泉デラックス	1200円
ポケットモンスタールビー・サファイア シナリオ編	780円
ポケットモンスタールビー・サファイア 図鑑編	760円
くるりんパラダイス	950円
メトロイドフュージョン	1200円
ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣	760円
メイドインワリオ	950円
ファイアーエムブレム 烈火の剣	1300円
MOTHER1+2	1200円
ポケモンピンボール ルビー&サファイア	760円
スーパーマリオアドバンス4	950円
マリオ&ルイージRPG	1300円

ニンテンドーゲームキューブ、NINTENDO64、ゲームボーイ、ゲームボーイアドバンスは任天堂の登録商標です。

ニンテンドードリーム Nintendo DREAM ニンドリ特製シール 逆転スペシャル

『逆転裁判3』のシールだよ



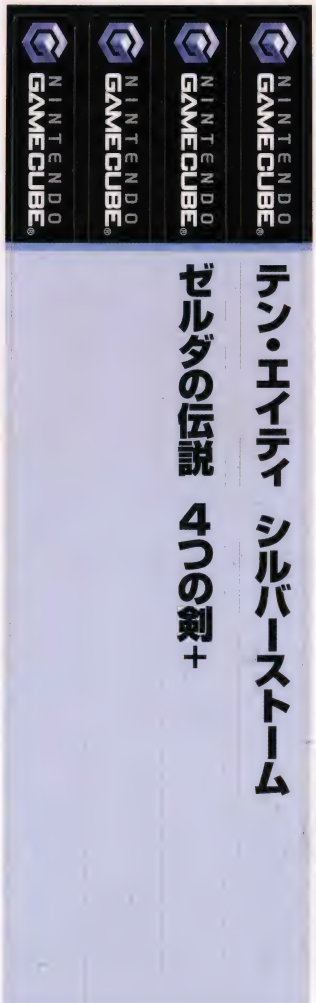


逆転裁判3

ふきだしシール。自分の名前を書いたり、好きなセリフを書いて貼ろう!



GCソフトのタイトルシールだよ。
プラスチックケースの背の部分に貼ってね。



シリーズのキャラシールだぞ



『逆転裁判3』の名場面シール。主張したい場所に貼ろう!



六角形の鉛筆に、巻くように貼ろう。
転がして遊べるよ!



学校法人ニンドリ学園 COLORS

ロード オブ ザ ニンドリャー

（和歌山県／田尻康之さん⑰）

Vol.105でプレゼントを告知したリンクの合格祈願ストラップ、むちゃむちゃハガキが届きました。ので、予定していた当選者数30人から130人にさせていただきました。今ごろは当選者のお手元に届いてるはずです。がんばれ受験生！（担当かややん）

●僕のバイト先に「赤間理央」という女の人がいます。ちょっと感動した。

【千葉県／リョウさん⑯】

――おおお、かややんも感動。ぜひニンドリャー仲間にしてください。ってゆーかその人マリオ知ってるといいなぁ。

●学校で2004年の抱負を聞かれて、独創と答えてやりました。これでニンドリャーになれたのですか？

【神奈川県／しょうさん⑬】

――うむ、ニンドリャーです。これで読書感想文に「MOTHER」とかを選べばベストofニンドリャーです。

●質問です。種市さんやかややんさんの身長ってどれくらいですか？ なんか高そう。ちなみに自分の身長は175cmです。

【千葉県／G.T!!さん⑮】

――かややんよりキミのほうが高いです。自分172cm。トランセル種市はキミより高くて、181cmだそーです。ただ、かややんは横にもデカいのでそれ以上の身長差があるように見えます。ぎゃふん。

●2月に宮本さんが金沢に来るらしいです。あー楽しみ～。サオヘン来ます？

【石川県／ルートビットさん】

――へ～、と思って調べてみたら、石川県の金沢市でeATというイベント？があって、そこで宮本さんが名人賞というのを受賞したそうなんですね。で、授賞式と講演が2月に行われるんだとか（詳しくは85ページで）。きっとサオヘンも行っちゃうでしょう。マジでマジで。

●ニンドリくんの実物を作ろうと、今実家で生まれたセキセイインコ（黄色）を手乗りにしているところです。うまくいったら写真を撮って投稿しますね。

【熊本県／うさぎ村のロッキーさん】

――はーい。お待ちしてます～。くれぐれもカラーヒヨコみたいに色は塗らないでね。

●ニンテンドードリームはなぜドリームスではないのか。夢はひとつではない気がするが、そもそもDreamは複数形が存在するのか…。英語ができない私にはわからない。

【兵庫県／心強き者さん㉔★】

――え～っと、単純にゴロがいいから…？



（大阪府／Kuroさん⑰）今年は彼らに続く物語が見られるよね。こちらこそよろしく～



（新潟県／オースィラさん⑭）ゲームのおかげで成績が良くなってる、と言っていいのかも…



（茨城県／関羽重将さん⑯）な、なぜ分かる!? その目でなにもかも見透かされてそうだ…



（京都府／きうちさん）お正月のニンドリーナさん、本当にこんな晴れ着でお参りしたって



（石川県／三軒茶屋真裕さん）サリアというより「ななこSOS」みたい（古い…？）



（秋田県／ニンドさん⑨）やっぱ寒い冬にはパックまんとニンドリだよね。ってふやけるよ！

川柳インプレッション

『パックマンvs.』

●パックマン 届いた届いた 嬉しいな♪
だけど遊べぬ 悲しいな（泣）

GBアドバンス持ってないよ～。 【兵庫県／サイモン先生さん】

『バテン・カイトス』

●もったいない 黒バナナは まだ食える！

腐る寸前がウマイんだぞ～。 【静岡県／アルテミスさん⑯】

『星のカービィ 鏡の大迷宮』

●カービィと あなた携帯 使えるの!?

【北海道／動植物さん⑭】

年賀状い～っぱいありがとう！

――も一今年初めて編集部に来たらビックリ！ 読者さんから去年以上にたくさんの年賀状が机に置いてありました。というわけで、いただいた年賀状は全部ファイルの中に入れています（右の写真）。枚数はだいたい200枚くらいかな？ みんなホントありがとう！ 今年もよろしくお願いしますね。



ちなみに持ってるのは山わふぁ

今号の目標

バレンタインでチョコの代わりにニンドリを配る

【岐阜県／前田勉さん㉑】



ニンドリーナ田中

今週の日直さん

名前：母子のカービィ
特徴：夫がマッスル
欠点：母だけで食費がやたら多い
備考：息子の名はジョニーJr.



【東京都／ボスレッドさん⑮】

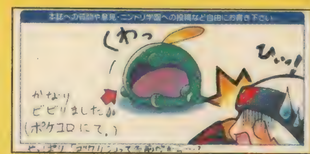
一言インプレッション

●『マリオ&ルイージRPG』クリアしました。私がやるとなぜかルイージ大活躍で、マリオだと避けられない攻撃がルイージだったら避けられたりします。緑のヒゲばんざい！
【北海道／神月利緒さん⑰】

●拍手するのが痛いなら、タルコンガの横を軽く叩きましょう♪
【宮城県／○い○わ○お○さん⑰】

●『マリオカートアドバンス』のルイージサーキットで、背景の工場が光○力研究所っぽく見えたような…。マ○ンガーZがいるかも？
【？？？／ルイタルロGCさん】

●『ドンキーコンガ』の手拍子のところを兄は指パッチン(指ならし)でしている。拍手時はもちろん両手で。なんかキモい。 【岡山県／闇神太樽さん】



【神奈川県／岬はなびさん】

学園父母の会

お父さんお母さんに関する話題のコーナー

●僕が『バテン・カイトス』のことを話していたら、父が突然「ばってん荒川がどうしたって？」と言ってきた。古くてわからんぞ！
【長野県／どせいさんのリボンさん⑰】

●うちの母は、キノコが体に良いと知ってから、夕食にキノコばかり出してきます。マリオになった気分…。 【埼玉県／ゴールドさん⑭】

●Vol.105に付いていたニンドリくんのシールを、母がケータイに貼っていた。ふふふ…（謎）。
【神奈川県／ぴんくさん⑩】

●私や妹がやっている『シンフォニア』を見て、お気入りのスキットまである母。ある日母が「プレセアちゃんは～プレセアちゃん。コレットちゃんは～リーガルくん」とつぶやいていた。そんな母はゼロス好き…。 【東京都／railさん★】

●カービィの新作が出る事を知った娘は、私に「もう5年生になるんだから自分の小遣いでやりくりせぇ」とキツく言われてかなりへコんでいた。いつまでも親のスネかじってほしくない今日この頃な母でした。
【新潟県／P.N Linkさん㊴】

●私の息子はゼルダファン。パパもママもゲーム好きなので歯止めがきかず。止める人はこの家にはいない。 【千葉県／となさん㊱】

異論・反論、どっちでSHOW!?

今回のテーマ
マリオがテニスの次に挑戦するのは 野球？ サッカー？

野球

●帽子かぶってる時点で野球っぽい。
【静岡県／たこさん⑭】

●マリオがピッチャーでファイアーボール投げそう。
【愛知県／オリピクさん⑰他いっぱい】

●テレサとかボール蹴れない…。
【北海道／レイホーさん⑯他】

●マリオたちのユニフォームはトラ柄になりそう。
【京都府／ハロペリさん⑰】

●『マリオ64』で見せたあのヘッドスライディングを使わなきゃ！
【大阪府／サラダさん⑮】

●ドンキーが片手でバットを振っている姿を見てみたい！
【東京都／麻利男三兄弟さん⑫】

サッカー

●ボールはもちろんヨッシーの卵。
【埼玉県／KEIさん】

●アクションがすごそう。
【岡山県／冬萌さん⑪】

●野球よりサッカーのほうがカッコイイ気がします。
【佐賀県／月夜水晶さん⑬】

●サッカーをしてるマリオが描かれた椅子が家にある。かれこれ15年以上経つのだが…。
【滋賀県／マスターゼニガメさん】

●ワンワンでサッカーしてみたい。
【青森県／ラルドさん⑯】

●ファールをしたら、ミニゲームで対戦だ！（『マリパ』？）
【新潟県／古葉一唯さん⑪】

――というわけで、投票数自体は両者変わらずな接戦でした。でも、意見を読んでみると野球に投票した人のネタのほうが具体的で面白いものが多かったです。よって今回は野球の勝ち！ イチローや佐々木と戦ってほしいっす。んでは次々回は…

マリオ&ルイージの親が見られるなら父、母どっち?
Vol.109→2/21締め切り （島根県／小牧さんのリクエスト）
お父さんならやっぱりヒゲあるのかなぁ、とか両親の姿なんかも想像してくださいね～。

正夢、アホ夢、私のドリーム

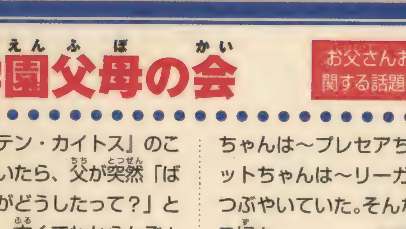
●よく覚えていないんですけど、なぜかドンキーにタルに入れられて、棒で転がされました。
【福岡県／ちょびさん㉑】

●スーファミ版『スターフォックス』のCDを聞きながら寝たら、宮本茂さんが夢に出た。なぜかイチゴパフェをおいしそうに食べていた。私は「サオヘンより大好きです！」と告白しておきました（笑）。
【茨城県／YUKIさん㉛】

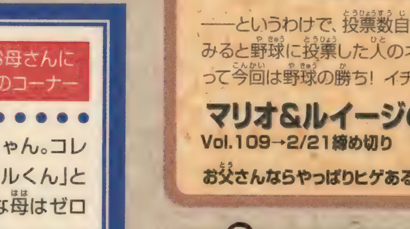
●キャプテン・ファルコンがやってきてヘルメットを取りました。すると顔がポケモンのミュウだったんです。一番恐ろしかったのは、顔がミュウで首から下はファルコンそのものだったことでした…。
【岩手県／メガネペンギンさん⑮】

ダジャレドリーム
カービィの付和雷同（エアライド）
【秋田県／ダマさん】
付和雷同（ふわらいどう）。自分の意見がなく、他人の意見にたやすく賛同してしまうこと。

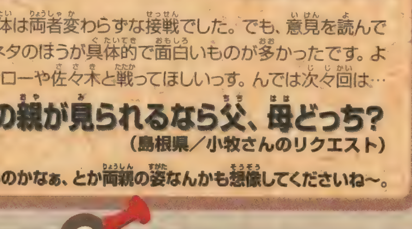
一発芸達者 旅（たび）



（鳥取県／テンさん⑭★）カービィさん、頭の上がヘコむなんてすごい寝相ね。逆立ちしながら寝てるんかいな

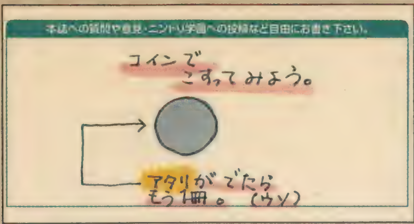


（愛知県／もももっちさん⑮）なんかね、眠いのに眠れないとテンションが高くなるよね。右下の人が笑ってる意味はいったい!?

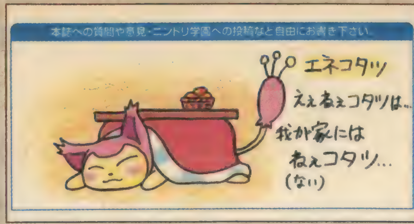


（富山県／渉じさん）うわぁ、全然見えないですねー。ピカチュウさんっていつまでも若々しくてうらやましいです～

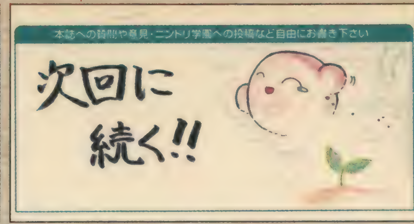
お便りのあて先は イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで



(千葉県／桜・林檎さん⑬)いやウソじゃないよ。アタリが出たらもう1冊お買い求めを。出なくてもお買い求めを(ウソ)



(静岡県／MATOさん⑮)イラストダジャレでした。いや、いいよねぇコタツ。うたた寝するとまた気持ちいい(カゼひきます)



(山口県／チエリさん⑯)涙で別れたカービィさん。残されたか弱い葉っぱはなにを意味するのか…。次号を待て!(続かない)

一発!芸達者 旅

ダジャレドリーム

カービィのハゲライト(エアライド)

【京都府／楠チェリーさん】

本当にカービィの顔が描いてある電球があったらいいのになぁ。自分で描こうかな(危ないです!)。

クイズ N ニンドレア

●『シンフォニア』で実際にある称号を次の中から選べ。

Aポケモンマスター　B仙人

C編集長　Dうざい

【北海道／ハートネットさん⑭】

●氷の魔法といえば?

Aラバータ(PSO) Bアイシクル(TOS)

Cブリザド(FF)

Dみすりんのギャグ(失礼)

【千葉県／出るセイバーさん】

●あなたの家が火事になったら?

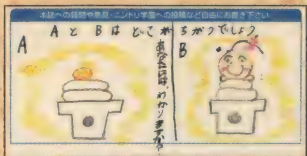
Aニンドリャーと叫ぶ

B消火器を持ち出す

Cニンドリを持ち出す

Dその他

【神奈川県／量屑夢々さん】



【神奈川県／ナコココさん⑪】

ちょっと気になる、こんなコト

●『MOTHER2』でバスに乗ったときの曲が、「黒飴なめなめ♪」のCMに聞こえません? 最初のほうとか特に…。【神奈川県／姫龍神ルルナさん⑫】

●『シンフォニア』のしいなは、ミュージシャンの椎名林檎さんがモデルだと思うのは自分だけでしょうか?

【和歌山県／サラマンさん⑰】

●フロおけを逆さにしてタルコンガの代わりに叩いているのは自分だけだろうか…。

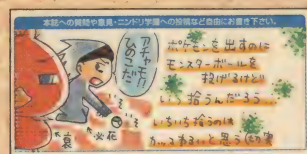
【新潟県／マリホーさん⑭】

●『バテン・カイトス』のフォロンを見てファルコを、ファドロを見てフォックスを連想してしまう私。だって髪の色が似てるから。

【埼玉県／雉虎猫春さん⑳】

●確認させてください。ニンドリーナ田中と『F-ZERO』のジョン・タナカは親せきじゃないですよね?

【長崎県／KIRIさん】

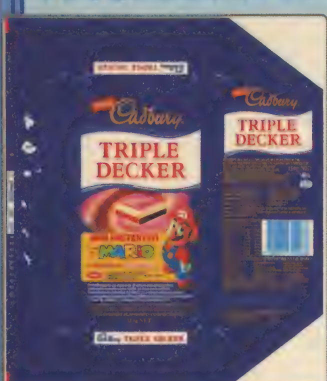


【北海道／朝月舞さん⑭】

オラが村のお宝自慢

Treasure No.63

マリオとチョコのコラボレーション?



修学旅行でオーストラリアへ行ってきたんですが、そこで見つけたチョコのパッケージです。

【静岡県／ロボコンさん】

…なになに…? と英語を読んでみますと、チョコの包み紙を集める(お金の金額が印刷されてる?)と、キューブやGBアドバンスのソフト、それにマリオのバッグタグ(名札みたいなやつかなぁ)がもらえるんだそうです(ちょっと違うかも。英語は苦手だ…)。へ~。日本でもこんなキャンペーンやってほしいよね。

注意 お宝の投稿は、できるだけ写真でお願いします。実物を直接投稿するのもOKですが、返却はできませんので注意してください。なお、お宝はグッズ関連以外にも、例えば近所で見かけた任天堂っぽいもの、ゲームっぽい風景(ボクの体育座りはルイージにクリソツです!とかね)も大歓迎ですよー。

こんな○○はイヤだ!

●金でしか動いてくれないピクミン。

【宮城県／ガノンポトフさん⑫】

●ルイージマンションが100階建て。

【静岡県／パレット☆さん⑭】

●ゴミ箱をあさらないネス、なんてそんなの大嫌いだぁぁぁ! と言う、ジェフとプー王子。

【長野県／どせいさんのリボンさん⑰】

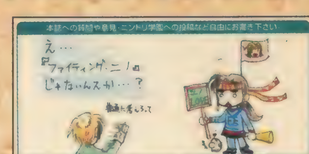
ああ無情!「そんなバカな」の失敗談!

●どせいさんのヒゲって2本なんだね。ずっと3本だと思ってた…。

【北海道／麺中さん⑮】

●ニンドリの読み過ぎで、ラーメンがのびてしまった。

【京都府／赤虎ロシアさん⑰】



【山口県／鷹目石さん⑰】

校則 ニンドリ学園 もろもろのコーナー

◎各コーナーへの投稿はアンケートハガキ裏面の「自由にお書き下さい」欄に書いてね。(希望のコーナー名もね)。また、ハガキや封書、メールでもOK。郵送は下の宛先へ。メールは「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。〆切は、6日発売号が前月の22日ごろ、21日発売号がその月の6日ごろです。毎号、採用者の名前の最後に★が付いている5名には特製カンバッチをプレゼントします! また、希望者は採用したときに年齢を入れます。年齢を公開してもOKな時は年齢の近くに「年OK!」と書いてね。

ARE YOU NINDRYA!?

毎号5名にカンバッチプレゼント!

ニンドリビアの泉
～任天堂のムダ知識～

今回はスペシャルです。今まで紹介してきた「地名ネタ」をプラスアルファして世界地図に入れてみました。もっと充実させるためにも、みんなの協力お願いします！

No.X　SPECIAL!

ゲームに登場する土地は、実際に存在するものがある。

【検証】以前から、世界中に実在する土地の名前が、ゲームも登場しているという投稿が多く寄せられていました。ので、今回はそれをまとめることにしました。他にもたくさんゲームと実際の土地名が同じところがあると思いますんで、これからもガシガシ投稿してくださいね。みんなでゲーム世界地図を完成させましょう!!

ツーソン
『MOTHER2』2番目の街

アメリカのアリゾナ州南部、メキシコとの国境付近にある、アリゾナ第2の都市。英語のつづりはTWOSONではなくTUCSON。アメリカ先住民の言葉で「黒い山麓」の意。【東京都／おれんじ卵さん】

ゲームで作る世界地図 (Ver.0.1)



海拉爾
『ゼルダの伝説』の舞台と同じ名前

(Hailar)中国の内モンゴル自治区北東部、大興安嶺西部草原地帯の中心都市。清の時代に建城。付近はモンゴル族の遊牧地。畜産工業が盛ん。人口22万3000(1995)。(広辞苑より)【東京都／AAAさん他】

ベルン
『FE 烈火の剣』『FE 封印の剣』の国名

スイスの首都。歴史の古い町で、大聖堂や美術館など、古き良き建築物が数多く建ち並ぶ。美術館には、ピカソやミレーなど著名な作家の絵画も多数収蔵されている。【東京都／春香さん他】

アルタミラ
『テイルズ オブ シンフォニア』『黄金の太陽』に登場

スペイン北部にある洞窟のこと。旧石器時代の壁画が数多く発見され、フランスのラスコー洞窟と並んで有名になった。壁画には、牛や馬、シカなどの絵が活き活きと描かれている。【神奈川県／超星さん他】

オスティア
『FE 烈火の剣』『FE 封印の剣』の国名

イタリアはローマの南西部に位置する小さな町。多数の遺跡が発掘されていて、昔は人口10万人を超える大都市だったという説もある。しかし、病の流行や戦争などで次第に小さくなってしまったのではないだろうか。【神奈川県／浪咲かもめさん⑰他】

マケドニア
『FE 紋章の謎』の国名

ヨーロッパのバルカン半島にある国。紀元前はアレキサンダー大王が興した一大帝国だったが消滅。その後幾度もの戦争で併合などをくり替えし、1991年ユーゴスラビアから独立。【宮城県／朱雀あてなさん⑪】

アトス山
『FE 烈火の剣』に登場する人物

ギリシャ正教の修道僧が今も修行する神聖な場所。女人禁制。男性や旅行者でも許可証がないと入れない。【北海道／インコさん】

須磨寺
『大乱闘スマッシュブラザーズDX』の略称と同じ名前

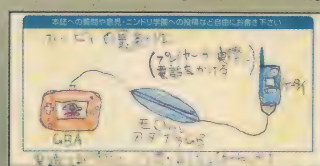
兵庫県神戸市にあるお寺で、その歴史はおよそ1200年にもなる由緒正しい場所。本堂や三重の塔など、広大な敷地にたくさんの建物が建造されている。お出かけはJR須磨駅などからどうぞ。【大阪府／マゼンダさん他】



ファンクラブ(裏)

●カービィのエアライドを並び替えたらカービィのアドエライ まさかアドちゃんがカービィやデデデ大王に乗ってレースするとは…。色違いのアドちゃんが出てきて嬉しいです！【埼玉県／雲三井さん⑭】

●ひっくり裁判 証言の矛盾を探し、証拠を突きつけるというのは面白いのですが、犯人が犬というオチはガッカリ。あと「異議あり！」と言っても裁判長が話すら聞いてくれない…。【茨城県／KOHEIさん】



【広島県／PIKIさん⑬★】

ダジャレドリーム

マジ!?お母とダブルベッド（マリオカート ダブルダッシュ）【東京都／岸利透さん㉗】

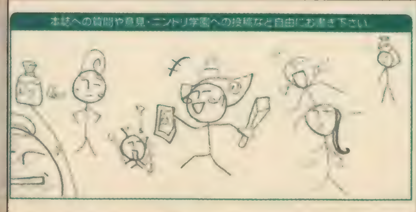
最期のダブルベッドがとんでもなくゴーインだけども、シチュエーションがおもろかったです。

一発!芸達者 旅

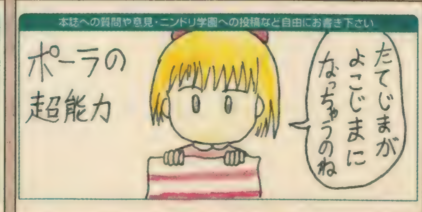




(兵庫県／腐敗さん⑬)あんだけ走り回ってたらクサくもなるって。オフロもオープニングでしか入ってないし(RPGにて)

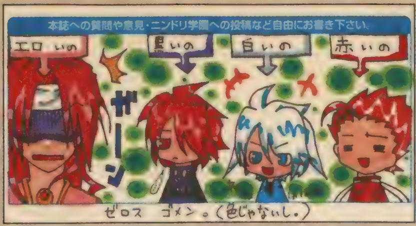


(神奈川県／しゅうまいさん⑪)今年の冬に発売される予定のゼルダは、ネコ目を通り越して「落書きリンク」らしいよ(ウソ)

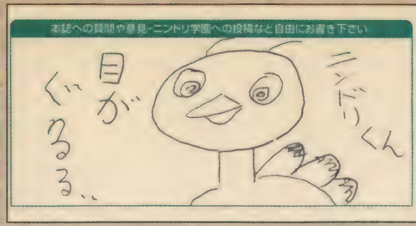


(神奈川県／タコ・カイ・ナさん★)おお、マギーさんのお家芸ですな。って、ポーラいつからマギー真司さんの弟子に!?

お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで



(千葉県／シンクスさん)いや、分かりやすくていいんじゃないでしょーか。コレットは「転ぶの」になるのかな？(失礼)



(山口県／マリオ三代目さん⑫)ゲームの中で、実際にニンドリくんの回りを256周走るとこんな顔するらしいよ。ウソだけど



(栃木県／常磐美由さん)あ、分かる分かる。「風のタクト」のイラストを見て、カンフーを連想しちゃったんだよね

一発！芸達者 旅(たび)

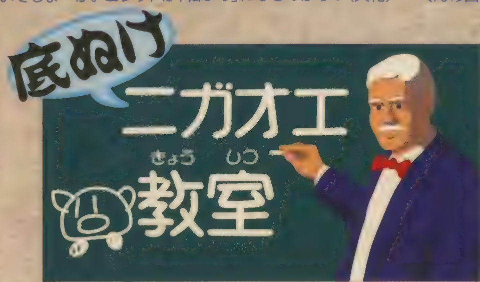
ダジャレドリーム

お肉(ソニック)バトル

【愛知県／ひつじ魂さん⑮】

そりゃもう、非常にソーゼツな戦いが繰り広げられるんでしょうな。ソニックだし。

底ぬけ ニガオエ教室(きょうしつ)



【今回のお題】(Vol.106~108)





(栃木県／ゆかりこさん)イタリアンというより、おフランスって感じのルイージさんね

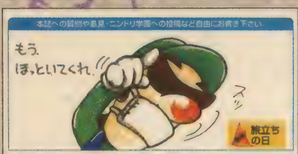


(大阪府／魅流タン句さん)彼の聡明で希薄になりがちな存在を端的に現した傑作

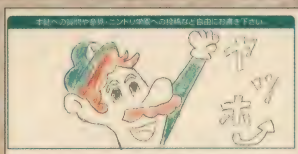


(神奈川県／WackyBeeさん)兄さんのファイアーに対抗して？サンダーを得ましたね

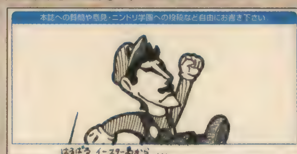
ななんとオトウトさん、お兄さんよりもハガキの量が多いんですよ。史上最高の競争率でした～。



(岐阜県／コケシさん⑰)旅立ちの日、少年は大人になった…。ってゆーかヤンキー？



(東京都／ガマンドロフさん⑭)うむ、ニガオエの中のニガオエですな。Goodニガオエ



(兵庫県／あでゅまさん⑯)コナミとのコラボで「グラディウス」に登場…？



(秋田県／マジオさん)実はルイージ、キメ時にはキメちゃう人？デイジーもウットリ



(三重県／田村幸恵さん㉔)ルイージには、こういう詩が似合うなぁと思うわけです

ニンドリ学園(がくえん)だより

●テストで100点とった。科目は「宮本さん」だった。嬉しかった。

【千葉県／たべお現あゆおさん⑯】

●…もうすぐリフィル先生が給食当番になります。生徒のみなさんは胃薬を持参するようにしましょう。忘れた人は、保健室のクラトス先生にファーストエイドをかけてもらうこと！

【千葉県／PINKさん⑰】

●先生、次の実技のテスト「百人組み手」は1分以内クリアだそうですが、フォックス使いもですか？ ちょっとツラいです…。

【福島県／ZENZO→さん】

●2月3日に豆まき大会を行います。参加希望者はマメーリア王国に行って自分の歳の数だけマメボーを捕まえてきてください。

【京都府／ウラン太郎さん⑬】

●剣道のテストでは、ジャンプ斬りに加えてⒶの特殊攻撃も入ったので大変です。

【岐阜県／シリウスさん⑰】

●今年の球技大会の種目は、ファイアボール、カービィボウル、シャドーボウルです。命に自信のある人は出場してください！

【愛知県／れあこいる・Sさん】

●みなさん朗報です！ なんと来年度から英語の授業が廃止になり、ハイリア語に生まれ変わるそうですよ。

【大分県／つー君さん⑮】

●みんなもサオヘンからお年玉もらった？ちなみに僕は宮本さんの写真を…。

【千葉県／TAKAさん⑬】

●先日芸能界にスカウトされた、ハイラル在住のマロンさんとサリアさんがニンドリ学園にあの素晴らしいオカリナの演奏と歌声をステージで披露する事になりました。この特別ライブは○月☆日に我が学園のアリーナで行われます。皆さんお忘れなく★

【E-mail／稲葉さん】

●次号のニンドリから「ニンドリ学園出席コンテスト」が始まります。皆勤賞を取った方には、かややんと新庄先生からあんなことやこんなことをさせてもらえます！という訳で皆さん！無断欠席などせずに、毎号ハガキを送ろうじゃないのよ！

【京都府／赤虎ロシアさん⑰】

●先日の「ニンドリ学園早押しクイズ大会～かややんの陰謀篇～」お疲れさまでした。次の「～かややん策略篇～」では、さらなる熱戦を期待しております。

【福島県／羽野玲さん⑯】



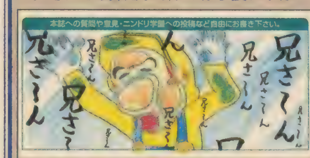
(和歌山県／小坂まり子さん)剣も耳も短い…。それでも鼻だけはやっぱり長いのね



(三重県／おさとさん⑬)30年前の少女まんがみたいなルイージ…。目の★なんかとくに



(愛知県／ゆきぽんさん)底抜けだけど普通のニガオエだって載せる懐の深さもあるんです



(埼玉県／ガゼルさん)ど、どうしたの？ガラスの向こうでドラヤキでも食べてたの？



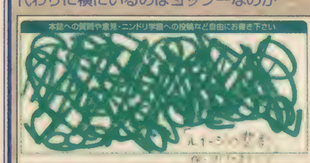
(茨城県／KBコウモリさん)パトラッシュの代わりに横にいるのはヨッシーなのか



(千葉県／戌怪噛スカさん)聖剣って、どうみてもハンマーなのがルイージっぽい…



(埼玉県／PKLuiさん)身長はモテモテサイズなんだよね～



(大阪府／ナガレボシさん)このコーナーは底抜けなので、こういうニガオエもアリなのです



(愛媛県／街さん)なにがネタバレなのかはヒミツ。ってゆーか私ゃ知らなかったよ…



【次回のお題】(Vol.109~110予定)
ニンドリのマスコットを自由に描いてね



第58講 デス仙人締め切りに間に合わない？の巻

お題は宮城県・細見泰史。いつもなら没ネタじゃが、今回シャレにならん状況だったりして。鶏でないキミも、インフルエンザにはご注意。わし、5日寝込みました。

デス仙人とは？ 学園に出没する謎の老人（一説には30億という説あり）。ハード関係に詳しく、機械に疑問を持つお子やトラブルに悩む子羊を導いてくれる偉い人。社長として年末年始も大忙しだった様子。

Q 音声がステレオのものをモノラルのテレビで見てるとテレビが壊れたりしますか？（山口県／ケルル）

Q モノラルのテレビにステレオ用のコードを使っているんですが音はちゃんと出ますか？（長野県／ミスト）

ステレオ音声は、左と右とのスピーカーで、それぞれ違う音を出力しておる。例えば、画面の左にいる人の話し声は左のスピーカーから、右の人の話し声は右のスピーカーから出力する、ということをやっておるわけじゃな。しかし、スピーカーがひとつしかないモノラル音声のテレビへステレオ用のケーブルを使って接続すると、左（白）か右（赤）の繋いだほうの音声しか出力されない。これでテレビが壊れるということはないんじゃが、音は少々寂しいことになってしまう。そこで、ピンプラグ（オス）×1←→ピンプラグ（メス）×2という形になっておるステレオ・モノラル変換ケーブルってモノがあるので、電気屋さんなどで探してみて欲しい。これを使えば、ステレオの左右の音がモノラル音声として出力されるようになるぞ。

Q ゲームのためにプログレテレビを買う予定なのですが、液晶テレビとブラウン管テレビのどちらがオススメですか？（大阪府／あつし）

予算次第ではないかの。予算が許すなら省スペース、低消費電力、長寿命な液晶テレビのほうがオススメじゃが、とにかく高いからのう。ハイビジョン液晶テレビだと、やや小さめの22型でも20万円コースじゃな。ブラウン管のものだと、同じ予算で36型くらいの高性能なヤツが買えるじゃろう。実際にお店に足を運んで、色々と見比べることじゃ。

Q AVケーブルはテレビにつけっぱなしのほうがいいのですか？（三重県／任天堂信者）

特に外す必要がなければ、つけっぱなしのほうがええじゃろう。付け外しするたびにケーブルのプラグに負荷がかかり、中で断線する原因となってしまうことがあるぞ。

Q ファミコンは背景が黒で文字が白の場合が多いのに、どうしてゲームボーイはその逆なんですか？（愛知県／仁悠司）

「何も表示されていない状態」が、ファミコンだと黒、ゲームボーイだと白なのじゃよ。最近はこの例に当てはまらないケースがほとんどじゃろうが、プログラムの容量や表示色数に制限のあったころのゲーム機では、質問のような表示が多用されておったわけじゃ。

Q 電池を機械に入れっぱなしにしておくと液体が漏れるのはなぜ？（東京都／バナナ系）

電池の液漏れの原因は、主に「過放電」という現象じゃ。消耗した電池を使い続ける（過放電状態にする）と、電池内部で化学反応が過度に進み、ガスが発生して内圧が高くなる。このガスによって電解液が押し出され、液漏れしてしまうのじゃよ。機械のスイッチを切っても、入れっぱなしにしているとごく弱い電流が流れるし、電池自体にも少しずつ放電を続ける特性がある。で、過放電状態になってしまうわけじゃ。古い電池と新しい電池を組み合わせて使うと、古い電池に負担がかかり、やはり過放電状態となって液漏れを引き起こすぞ。電池は使い切ったらすぐ交換する、使わないときには外しておくといった対策が大事じゃね。

デス仙人の デス仙人です（仮）

お題は佐賀県・光秀。ガクッ。

●結婚式をテレビで流すな!!（千葉県／ピチューの仮面）

うむ、あのカップルか。見世物小屋的、またはお笑い番組的に楽しむという方法もなくもないが。

●女ですが、自分のことを「僕」と呼びます。直したほうがいいですか？（新潟県／エレキッド）

一部に反感を買う一人称ではあるのう…。それが許される人柄とそうでない人柄があるわけじゃが、エレキッドさんはどっちかのう？ 鏡を見ながら「僕」とつぶやいてみてはどうか。

●見ず知らずの人から悪態をつかれる夢を何度も見ています。対人恐怖症が再発しそう…。（三重県／田村幸恵）

人恋しいとそういう夢を見るようじゃよ。対人関係を厭うと、余計に夢見を悪くしてしまいそうじゃな。夢は夢、現実の人までが自分に悪意を持っておるとは考えないようにな。少なくともわしは田村さんの味方じゃよ。

●なぜ「一富士、二鷹、三なすび」が縁起がよいとされるのでしょうか？（千葉県／かきくけ昆布）

わしは「無事高き事を為す」の語呂合わせだと聞いたことがあるぞ。徳川家康が富士山と鷹狩となすびが好きだったとか、他にも諸説あるようじゃ。

●思春期のせいか、女子が気になって仕方ありません。CGとかイラストの絵にも萌えてしまう（*´Д｀）。（兵庫県／未練）

萌えよ若人じゃな。恋するなら現実の女子のほうがええぞ。いつでも都合よく微笑んでくれる二次元の女子に依存すると、男を磨くのを怠るからな。

●コーナー名にハートまでついてるくせに、「ぱふぱふ」の意味を教えてくれないんですか。（茨城県／ミネツー）

しょうがないのう。女の人の○に○をはさんで「ぱふぱふ」っとするのが「ぱふぱふ」の王道。『ドラゴンボール』の1～2巻を読むとええ。もっと大人向けの発展型ぱふぱふもあるぞ。

●円周率を64桁覚えました。最後の4桁は5923（号泣兄さん）です。（北海道／麗竜）

そうか。いつの日にか、64桁が役に立つといいのう。キリはいいが。

はみだしデス仙人

Q ゲームキューブの電源を切るときは、フタを開けるべきですか？（長崎県／RPG好き）

A メーカー推奨では開けてから。でも、フタしたまま電源切ってもまあ大丈夫じゃよ。ディスクには触らんでね。

お便りのあて先は 質問やイラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。 〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階 ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 デス仙人」係 まで

世界中の夢を追いかける海外情報コーナー

NINTENDO DREAM AROUND THE WORLD!
ニンテンドー ドリーム アラウンド ザ ワールド

Report by大渕豊 Ohbuchi Yutaka

アメリカの総合ゲーム雑誌「Electronic Gaming Monthly」の日本特別駐在員。かつ、軽やかなフットワークで国内、海外のニュースサイトを巡るネットワーカー。アメリカでは、ヒットゲームの影で良作なのに売上げの伸びないソフトが少なからずあるんだとか…。悲しい…。

EAの底力と「異質な商品」の正体

まずは恒例の感もある売り上げに関するニュースから。今回は注目の年末のデータを市場全体で眺めてみましょう。縮小傾向の日本市場と対照的に、欧米市場は依然として伸びているようです。

まずイギリスではゲーム機、ソフトをあわせた売り上げが、2002年に記録した過去最高の20億ポンド超をさらに更新、20年連続の成長を持続しています。ヨーロッパの業界団体、ELSPAの会長ロジャー・ベネット氏は2003年を、「ビデオゲームが大衆娯楽文化の仲間入りをした」年だったと語っています。この時期のイギリスでの売れ筋は、

総合
ニードフォースピード アンダーグラウンド
ザ・シンプソンズ ヒット&ラン
メダル オブ オナー ライジングサン
FIFA 2004
ロード・オブ・ザ・リング 王の帰還

ゲームキューブ
マリオカート ダブルダッシュ!!
スター・ウォーズ ローグスコードロンIII
ザ・シンプソンズ ヒット&ラン
ジャイアントエッグ
ロード・オブ・ザ・リング 王の帰還

GBアドバンス
ザ・シムズ
ロード・オブ・ザ・リング 王の帰還
ポケットモンスター ルビー
スーパーマリオアドバンス4
ポケットモンスター サファイア

2003年の最後の10週間で、15タイトルが30万本以上を売りきり、中でも『FIFA2004』は60万本を超える売り上げを記録しています。これを見ても分かるように、EAの強さが際立っていて、トップ40に14本、そのうちトップ10に5本という内容。世界最大のソフト会社の面目躍如と言ったところでしょうか。

そんな中で、GBAはイギリスで累計300万台を突破。本体とソフトをあわせた売り上げでは、12月は前年同月比の25%アップ、しかしGCに到っては、ハードで75%、ソフトでも55%アップしています。

一方のアメリカでは、個別タイトルの数字はまだ入っておりませんが、大手ゲーム販売チェーンのEBが、前年と比べて24.4%のアップ。もうひとつのチェーン、GameSpotでも、売り上げが21%のアップ。ゲーム機本体の売れ行きも予測以上のものだったとか。どちらの市場も日本の関係者からすれば、うらやましい限りでしょう。と同時に、ゲーム開発者の多くが、海外市場を見据えたゲーム作りをしていることも頷けるのではないでしょうか? ゲーム市場といえば、日本、北米、ヨーロッパ(PAL圏)の3極がこれまでの話の基本でした。しかしゲーム業界にとってまだ未開拓の市場が存在します。

この頃内外のゲームファンの間で「異質な商品」についての話題がよくあがります。ご存じの通り、昨年8月の経営方針説明会の際に、任天堂社長の岩田氏が明らかにした新製品のことです。詳細はいまだ不明ですが、一部では、GC、GBAと並ぶゲーム機として「N5」(任天堂の5番目の据え置き型ゲーム機)とのニックネームで呼ばれています。この異質な商品、海外のゲームサイトではiQueの国際版ではないか、と噂されています。

iQueは、またの名を神遊機と言い、N64のアーキテクチャを元にした、中国市場専用のゲーム機です。これまで本格的なゲーム機市場が立ち上がっていなかったことなど、様々なお国事情を考慮して、コントローラー一体型、フラッシュメモリによる書き換え式のソフト供給など、独自のハードウェアになっています。価格も本体498元(7000円)、ソフト48元(700円)と、市場にあわせたものになっています。昨年の東京ゲームショウで初めて発表されたこのゲーム機、昨年11月に上海で先行発売され、12月には華南地域の他都市でも発売が開始されました。現地の販売元によると、売れ行きは好調だそうです。発売に際して、上海ではスーパーマーケットでゲーム大会が開催され、100人を超えるゲーマーが集まりました。大会は『マリオカート64』『ウェーブレース64』『ドクターマリオ』で競われ、勝者はiQue本体と、宮本茂氏のサイン入りマリオの肖像を手にしています。



⬅マリオカートのことを、中国では上のような漢字で書くんですね。左から読んで、2～3文字めまでで「マリオ」と読むみたい。右下の家族なマークは、4人対戦をアピールしているのかな？
http://www.ique.com


➡中国のショップの様子もサイトで見られます。右下の写真には宮本さんのサインが！ 大きな喜び、という意味の文字が書いてあります

中国市場には、この1月にソニーがPS2の販売を開始しましたが。こちらは基本的には世界中で販売しているモデルと同じものを販売。ソフトの海賊版や、本体の改造など、様々な問題を抱えながら、見切り発車の感もあります。どちらの機種も、中国で果たして家庭用ゲーム機市場を立ち上げられるかどうか、注目しましょう。長きにわたって、様々な産業が、中国市場の潜在的な可能性について注目してきました。「異質な商品」が iQueの国際版かどうかはわかりませんが、中国でゲーム機がどれだけ広まるのか興味のあるところです。

異質な商品という言葉だけが先行して、どんどん期待がふくらんでるんですけど…。5月のE3が待ち遠しい！

お便りのあて先は 質問などはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 教えて大渕さん！」係 まで

気になるテーマについて訊いてみました

読者アンケート連動 ニンドリランキング

※1月14日までに届いたアンケートを集計しているよ



今回のテーマ　マッスルアンケートvol.105より

ゲーム音楽（サントラ）

読者アンケートの回答をまとめて公開しちゃうニンドリランキング。集計期間が、1ヵ月に延びた第1回目の今回は、ゲームの音楽について。

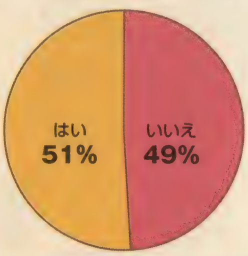
編集部から

サントラCDを買わないって人も、「付録についてるなら聴く」って人がたくさんいたので、今回の「逆転裁判スペシャルCD」のようなものをこれからもつけていけるよう頑張ります!!

Q1 あなたは普段ゲームのサントラCDを買って聴くことがありますか？

ほぼ同数で意見が分かれる結果に!!

ゲームのメディアが進化するにつれて、ゲーム音楽の質も、簡単に口ずさむことが難しいくらい、上がってきたよね。そこで読者のみんなが、普段サントラCDを買って、ゲーム音楽を聴くことがあるのかを聞いてみたぞ。下記の通り、ほぼ同数で票が分かれる結果に。その理由もまとめてみたよ。





←「ポケモンルビー・サファイア」のサントラCDのジャケット

「はい」と答えた人たち

●どのシーンで流れたのか当てるのが楽しい（奈良県/あっぷるさん/12歳）
●その場面を盛り上げる要素として重大な役割を持っているので、気分が盛り上がりやすいし、バックミュージックとして使用できるから（福岡県/CHERIOさん/16歳）
●そのゲームが本当に好きだから（鹿児島県/AMIさん/13歳）
●ゲームをしていなくても、音楽に触れていたい（京都府/マジデさん/）
●ゲーム音楽っていいものが多いから（宮城県/イトタクさん/11歳）
●ゲームで聴くより、CDの方がキレイに聴こえる（鹿児島県/ヒロ徳さん）
●自分の物として持っておきたいので（神奈川県/MOTHERさん/14歳）

「いいえ」と答えた人たち

●欲しいけれど、高くて買えないんです（茨城県/聖夜さん/11歳）
●サントラを買わなくてもゲームで聴ける（茨城県/KBコウモリさん/9歳）
●ゲーム音楽に興味がないので（富山県/河崎克彦さん/21歳）
●いい曲もあると思いますが、音楽だけを買って聞こうとは思わない（鹿児島県/錬さん/19歳）
●お店でもあまり見かけないし、欲しいゲームのサントラが発売されていないから（大阪府/おまめさん/29歳）
●付録についてたら聞くけど、買ってまで聞こうとは思わない。お金もないし（東京都/荒川河川敷さん/24歳）
●音楽だけじゃ何もできないから、つまらない（北海道/プリンさん/12歳）

Q2 あなたが聴いたゲーム音楽の中で1番良かった作品は何ですか？

『ゼルダの伝説 風のタクト』が断トツ!!

ゲームをプレイして、実際に音楽が良かった作品を、ランキングにしてまとめたのがこちら。1位は圧倒的に票を集めた『ゼルダの伝説 風のタクト』。また、10位以下にも『夢を見る島』や『ふしぎの木の実』がランクインしていることから、『ゼルダシリーズ』の音楽の良さが際立つ結果に。



↑2位『MOTHER1+2』に大差をつけた『風のタクト』。『ゼルダ』は、やっぱり音楽もいい？

音楽で選ぶゲームベスト10

順位	タイトル
1位	ゼルダの伝説 風のタクト
2位	MOTHER1+2
3位	テイルズ オブ シンフォニア
4位	ゼルダの伝説 時のオカリナ
5位	スーパーマリオブラザーズ
6位	大乱闘スマッシュブラザーズDX
7位	ファイアーエムブレム 封印の剣
8位	バテン・カイトス
9位	ポケットモンスター ルビー・サファイア
10位	PSO エピソードⅢ

Q3 好きなゲーム音楽に対しての意見・感想を自由にどうぞ!!

「心が落ち着く」などさまざまな声が

最後に好きなゲーム音楽に対しての、みんなの感想をまとめてみたぞ。

●『ゼルダの伝説 風のタクト』。海の上で流れる曲が、リンクが船で冒険している気持ちを、上手く表現しているなと思いました（神奈川県/マリオ命さん/12歳）
●『スーパーマリオブラザーズ』っていうよりも、マリオのテーマ!! 一番心に残るものだし、なんといってもあの独特のリズム&音がGOODです（東京都/ボスレッドさん/15歳）
●『テイルズ オブ シンフォニア』クラトスが語るオープニング。本当に広がりを感じる。まさに、伝説が始まりそうです（三重県/ユウキさん/15歳）
●『新約・聖剣伝説』オープニングデモの曲。哀愁漂うメロディラインは、思わず口ずさみたくなります。この曲が聴きたいので、デモ画面は飛ばさずに見ています（東京都/オレンジ・ペコさん/25歳）
●『バテン・カイトス』戦闘シーン。いつも聞いている音楽と、何か違うと思ったら、ギターバージョンでした。このゲームの戦闘が飽きない理由の1つに、これがあると思います（石川県/斬撃嵐丸さん/13歳）
●『どうぶつの森e+』のPM9:00以降の曲です。夜の静けさや、みんなが寝静まったような雰囲気が好きです（千葉県/神月 恋さん/17歳）
●『PSOエピソードⅠ&Ⅱ』の特に「Ⅰ」のエンディングテーマ!! 言葉にできないくらいすごくいい曲です。ゲーム中で、サウンドテストを聴きまくっています。というより、『エピソードⅠ&Ⅱ』の曲は全部大好きです!!（兵庫県/水陰さん/13歳）
●『MOTHER1+2』のエイトメロディズ。この曲を聴くとなぜだか涙が出てくるんです。心に響く音楽って本当にあるんだなって思いました（千葉県/姫杏吉さん/16歳）
●『ギフトピア』の全て。心が落ち着いたり、高揚したりと、さまざまな気持ちにさせてくれます（東京都/坂村侑哉さん）

みんなの曲に対する思い入れがすごく伝わってきました。これからも、心に残る名曲をクリエイターの皆様、よろしくお願いします!!

発売元	任天堂	プレイ人数	1～4人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	アクション		

星のカービィ 鏡の大迷宮

敵の能力をコピーして戦う横スクロールアクション



最新作もGBAでリリースされている『星の夢デラックス』と同様、敵を吸い込むことでその能力をコピーして戦うことができるぞ。今回は前作に登場したコピー能力のほかに、アニメで登場したものなど新しい能力が追加されているのだ。



困ったときに「携帯通信機」を使って…



1人で困ったときは仲間を呼んじゃおう!

今回の冒険の舞台となる迷宮のなかには、倒すのが難しい敵や、1人ではクリアできない仕掛けなども待ち受けている。そんな場面に出会ったとき「携帯通信機」というアイテムを使えば、ほかのカービィたちを呼び出して助けてもらうことができるのだ。

携帯通信機を使うと、通信可能なプレイヤー全員の画面に呼びかけのメッセージが表示される。ほかのプレイヤーが、この呼びかけに応じると、そこにワープミラーが出現して、呼び出したプレイヤーのいる場所に移動できるようになるぞ。



←黄色のカービィからの呼びかけに携帯通信機で応えるピンクのカービィ。通話終了後、ワープミラー出現



→ワープミラーを使って黄色のカービィのステージへ



←ほかのカービィたちが次々とやってきて、どんどんにぎやかになってきた！



カービィたちが続々到着！



←画面左上の「カービィInfo」で呼び出すカービィのコピー能力も事前にわかるのだ





ハミダシニンドリ 画面左上に表示されているのは、携帯通信機の電池マーク。携帯通信機を1回使うと1メモリずつ減っていき、なくなると使えなくなる。どこかに落ちている電池を拾えば回復するぞ。

前号のゲームソフトファンクラブでエンジェルカービィと『パルテナの鏡』のピットが似てるっていう指摘があったけど、ゲームでも何だかつながりがあるというウワサが…!

おなじみのものから新技まで

カービィといえば、やっぱり敵を吸い込んでその能力をコピーして使う「コピー能力」にどんなものがあるかが気になるところ。前回は新しい能力の「エンジェル」の紹介だけだったが、今回はそれに加えて今までにも登場したいくつかの能力と、新能力「ミサイル」の8つを紹介していくぞ。コピー能力はこれだけでなく、旧作からそのまま残っているものや、アニメのオリジナルとして登場した能力が用意されているようだ。



ハートの矢でカワイく(?)攻撃 エンジェル

天使の輪っかをつけたカービィが白い羽根をパタパタさせて飛ぶカワイイ見た目ながら、ハート型の矢でイタ〜い攻撃をするけっこう強力な能力。矢の飛ぶ方向を十字キーで3方向に決められるぞ。



↑ボスだってこの矢が当たれば痛くて飛び上がっちゃう!

口からの炎で敵を丸焼き! ファイア

口から吐き出すでっかい炎で敵をやっつけられる豪快な攻撃。ちょっとはなれた場所からでも攻撃が当たるので、とても便利なのだ。ある場所では、導火線に火を点けて仕掛けを作動させることも。

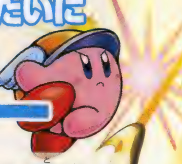


↑カービィの体の何倍もあるようなでっかい炎で敵もアチアチ!



↑飛んでいくと、かなり大きくなるカッターのおかげで、敵にも当たりやすいのだ

ブーメランみたいに投げて使える カッター



帽子に付いたカッターを飛ばして、遠くの敵を倒せる便利な能力がこれ。連続して投げられるほか、投げたあとにBボタンを押し続けることでさらに遠くまでカッターを飛ばしたり、十字キーで上下に動かせるのだ。

ボタン入力でいろんな攻撃ができちゃう! ソード

ソードは剣を使って敵を切り裂く攻撃。ジャンプ中やスライディング中では違った攻撃ができるほか、ボタンを連続で押したり、十字キーとボタンを組み合わせることで、いろいろな攻撃ができるようになるぞ。





↑空中アタックの「回転斬り」やエネルギー波を飛ばす「ファイナルソード」も

息もつかせぬ連続攻撃!!





↑ソードを高速で振り回すという「ミジンソード」

ストーリーチェック! 8つの「鏡のカケラ」を集めて平和を取り戻すのだ!

カービィたちのいるプププランドの上空にある「鏡の世界」。そこが何者かのしわざで邪悪な世界になってしまい、プププランドが乗っ取られてしまうかもしれない! それを何とかするには、8つに割られ、鏡の迷宮に隠されたという「ディメンションミラー」のカケラを集めて鏡の世界へ行き、悪者をやっつけなければならないのだ。



鏡の世界への入口 ディメンションミラー



↑ここがゲームが始まったときに最初に入ることができるムーンライトマンション



↑ムーンライトマンションの中にはこんなでっかいゴーレムたちが!

コピー能力は盛りだくさん!

敵を料理に変えちゃう! コック



コックさんの格好をしたカービィが、敵を料理して何と回復アイテムに変えちゃうというのがこの能力。敵の種類によって、できあがる料理も変わるぞ。





↑鍋の中に敵を呼び寄せ、かき混ぜながらよ～く煮込めば、おいしい(?)料理ができちゃった!



どこかに当たれば大爆発! ミサイル

カービィ自身がミサイルになって敵につっこんで攻撃するというなかなか過激な能力。ミサイルを発射したあとは十字キーで8方向に動くことができ、敵や地形に当たると大爆発! 爆風に巻き込んだ敵に大ダメージを与えることができるぞ。また爆発する前にBボタンを押しての自爆も可能だ。



↑爆発したあと、またミサイルに変身して攻撃することができるぞ

くるくる回って体当たりで倒す! トルネイド



↑回転の勢いで敵を巻き上げることも!

まるで竜巻みたいにくるくると体を回転させて、広い範囲の敵をやっつけられるハデな能力。ただしくるくる回ってるぶん操作が難しくなるので、使いどころがなかなか難しいのだ。Bボタンを押し続ければ、上昇することもできる。また、十字キーで左右にも動ける。

ミニゲームチェック! 「メガトンパンチ」のパワーアップ版「ギガトンパンチ」が登場!

スーパーファミコン版『星のカービィ スーパーデラックス』で人気だったサブゲーム「メガトンパンチ」が「ギガトンパンチ」にパワーアップして登場するぞ。ルールはシンプルで、4人対戦で誰が一番強いパンチを繰り出せるかというもの。Aボタンをタイミングよく押して、目の前にある岩を割るのだ。





↑パンチの威力は、そこにある岩だけでなく、地面を割るほど!

ファイター 接近戦でバリエーション豊かな技が繰り出せる

パンチやキックなどを繰り出す格闘系の能力。ボタンを連続入力することで、最大3回のコンビネーション攻撃を繰り出すこともできるぞ。このほかにも、ボタン長押しや十字キーとの組み合わせで出せる4種類の必殺技など、多彩な攻撃が可能だ。



↑ライフが残り1つになったときに使える超必殺技!



↑空中を蹴り進んでいく必殺技「スピンキック」。テクニックが必要になるが、威力は十分すぎるほど







↑まずはパンチを決め、そのあとに蹴り上げ、さらに下に向かって攻撃する

ハミダシニンドリ ファイターカービィのハチマキ姿を見ると、思い出すのが投げ技の「スロウ」の能力。今回もこの能力が登場するかもしれない?

続報 GC 3月4日

カスタムロボ for GAMECUBE(仮)

発売元	任天堂	プレイ人数	1～4人用
価格	未定	メモリーカード	未定
ジャンル	ロボットアクションRPG		



新たなロボ&パーツの登場でカスタムバトルの戦略が広がる！

カスタムロボ for GAMECUBE(仮)

ついにGC版『カスタムロボ』の発売日が決定！　今回はバトルの主役ともいえるロボットたちと、彼らをカスタマイズするパーツについて紹介するぞ。超パワーアップしたグラフィックで活躍するロボたちの勇姿を見よ！

8タイプ3スタイルのロボの中から自分好みの機体を選ぼう

カスタムバトルの第一歩は、まずはどのロボを使ってバトルするかを決めるところから始まるのだ。ロボの種類は、性能によって大きく8タイプに分けられる。それぞれジャンプやダッシュの性能などに特徴があり、戦い方も変わってくるのだ。また、タイプの他にもスタイルというものがあり、これによってさらに防御力や移動速度などが変化するので、ロボの性能はかなりバリエーション豊かなものとなっているぞ。回避能力の高いロボで遠くからちくちく攻めるか、頑丈なロボで真正面から戦うか…。全てはコマンダーである君のセンスと腕しだいだ！

タイプ
- シャイニングファイター型
- エアリアルビューティ型
- メタルグラップラー型
- リトルレイダー型
- ストライクバニッシャー型
- トリックフライヤー型
- ライトニングスカイヤー型
- ファンキービッグヘッド型

スタイル
- ノーマルスタイル
- アーマースタイル
- スピードスタイル



オールマイティな性能を持つ主人公機

レイ01　シャイニングファイター型／ノーマルスタイル

シナリオモードの主人公が最初に使うことになる新型機だ。標準的な性能でクセがなく、初心者でも使いやすい機体となっている。また、ジャンプ中でも2回までなら空中ダッシュで移動することができるのだ。



←オープニングムービーで動き回るレイ01の姿は必見！



ラーバ　シャイニングファイター型／スピードスタイル

レイ01と同じくシャイニングファイター型だが、こちらはスピードスタイル。その名の通り、ノーマルスタイルよりも素早い移動が可能だが、防御力はやや劣る。主人公の先輩コマンダー、ハリーが使う機体だ。



➡レイ01に比べるとやや中級者向けの機体という感じか？

スピードに特化した高機動スタイル



高い回避能力を活かして戦え！

空中での移動にすぐれた、エアリアルビューティ型のロボだ。回避能力が高く、ジャンプ中にさらにもう一度ジャンプする「多段ジャンプ」を2回まで使うことができる。シナリオモードではハリーの同僚の美少女コマンダー、マーシャが使う。

ミルキーウェイ　エアリアルビューティ型／ノーマルスタイル

ハミダシニンドリ

任天堂タイトルの中でも比較的新しい部類に入る『カスタムロボ』シリーズ。第1作目が発売されたのは99年の12月で、今までに本作を含めて4作品が発表されているぞ。



空中での移動性能が高く、空中ダッシュが3回まで可能。移動距離は短いが、細かな動きを繰り返して相手をかき回すことができるぞ。

細かい動きで相手を翻弄!

バギー トリックフライヤー型 ノーマルスタイル



メタルコング メタルグラップラー型 ノーマルスタイル

頑丈さと力強さがウリ

攻撃力と防御力、共に高いのが特徴だが、その分、ややスピードに欠けるロボだ。相手の攻撃をかわすより、正面からぶつかっていくタイプだ。



地上戦闘のエキスパート

地上での移動が得意だが、体が小さいためかダウンしやすいという欠点を持つ。しかし多段ジャンプは3回もできるのだ。

ペキンダック リトルレイダー型 アーマースタイル



戦闘機形態に変形可能!

空中ダッシュ中にも向きを変えたり、攻撃をしたりできるのが特徴。戦闘機形態になれば空中を長いあいだ飛んでいられるぞ。

ディフェンダー ライトニングスカイヤー型 ノーマルスタイル

シールヘッド ファンキービッグヘッド型 ノーマルスタイル

防御力が高く、頑丈なロボだ。普段の動きは遅いが、空中での回避能力は高く、多段ジャンプも得意といういっぷう変わったタイプ。



巨大な頭部と高い防御が特徴



←人型が多いカスタムロボの中では個性的な姿をしている



ステルス機能で弾を無効化!

空中ダッシュ中にステルス機能を発揮し、敵の撃つガンの弾を無効化できる。空中ダッシュの回数は3回と他の機体に比べても多めなのだ。

ジャベリン ストライクバニッシャー型 ノーマルスタイル

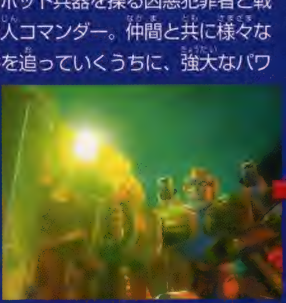
ハミダシニンドリ

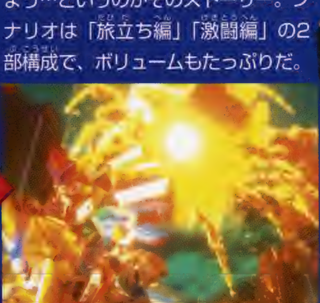
『カスタムロボ』シリーズの主人公機は、1作目では「レイ」、「V2」が「レイII」、GBA版の『GX』では「X-レイ」となっている。どれもシャイニングファイター型の機体なのだ。

前作までとはひと味違うシナリオモード

本作のシナリオモードは、近未来を舞台とした本格的SF。主人公は、小型ロボット兵器を操る凶悪犯罪者と戦う新人コマンダー。仲間と共に様々な事件を追っていくうちに、強大なパワーを持つ自律機動型ロボと、それに関わる重大な国家機密の存在に触れてしまう…というのがそのストーリー。シナリオは「旅立ち編」「激闘編」の2部構成で、ボリュームもたっぷりだ。

OPムービーもド迫力!





↑→レイ01とライバルたちとのバトル!



←↓亡き父の遺言に従ってコマンダーになった主人公。「旅立ち編」ではバトルの基本を学べ、「激闘編」では上級者を目指して腕を磨けるのだ





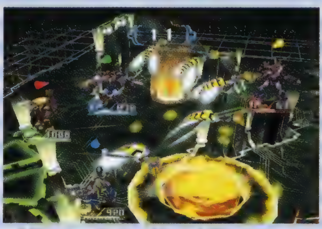
↑→前作までとは世界観も大きく異なる

2部構成のシナリオは本格的SFテイスト!

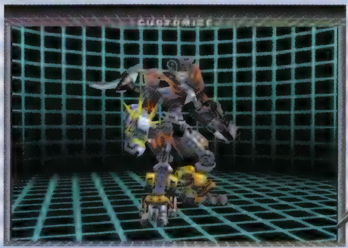
ハミダシニンドリ 前作まではシナリオモードの他にも、CPUと自由に戦えるフリーモードなどを遊ぶことができた。本作にも同じようなモードはあるのだろうか？

戦い方に合わせた武装パーツでロボをパワーアップさせろ！

カスタムロボは、全部で5つのパーツからできている。基本性能を決めるボディ（いわゆるロボのこと）のほか、ガン・ポッド・ボムの3つの武器パーツと、移動性能に関係するレッグパーツだ。これらのパーツを組み合わせることで、ロボの性能は様々に変化するぞ。このカスタマイズでバトルの勝敗が決まるといっても過言ではないのだ。


↑無数の組み合わせの中から最強のカスタマイズを見つけ出そう！

ロボ+4つのパーツで自分好みにカスタマイズ！



↑パーツを付け替えれば外見も変わる。ビューワー画面ではロボをじっくり鑑賞できるぞ





↑強いカスタマイズでバトルを有利に！

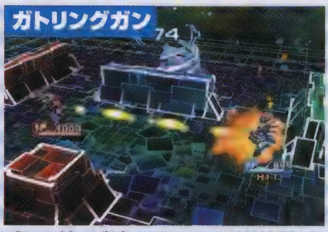
ガン　攻撃の主力となる基本パーツ

もっとも基本的な武器で、おそらくバトルの中でいちばん使う機会が多いのがガンだ。それだけに、どんな種類のガンを選ぶかによって戦い方は大きく違ってくるぞ。使いやすい武器だが、発射した直後には一瞬スキができてしまう。バトルの時は、相手のこの硬直時間を狙うことが基本戦法になるぞ。

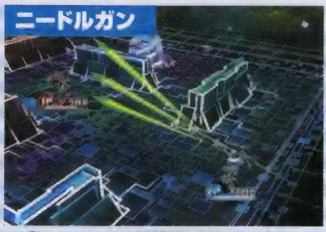


↑今作に登場するガンの種類はシリーズ中でも最多！　選びがいがありそうだ

ガンを使いこなすことこそ基本！



↑小さな弾を8発撃つ。バツグンの連射性能を誇り、使いやすさはトップクラス



↑3本のレーザーが縦方向に広がる。当たった相手を真上に吹き飛ばす効果もあるぞ

新登場のガン2種が判明！





←↑サークルソードガンはソード型の弾が相手を囲むように飛んでいく。レフト5ウェイガンは5方向に弾が広がるのだ

ここが変わった！カスタムバトル3つのポイント

『カスタムロボ for GAMECUBE（仮）』の基本的なバトルシステムは、64版のシリーズとほぼ同じもののようだ。しかし、GC版になって新たに追加された要素もたくさんある。その追加要素の中から、現在判明している3つを紹介するぞ。



←バトル前のカスタマイズ画面も見やすくなっているのだ

①ロボのカラーリング変更が可能

バトルを始める前のカスタマイズ画面で、ロボのカラーリングを変更することができるようになったぞ。元々のオリジナルカラーに加え、レッド・ブルー・グリーン・イエローなどのカラーが選べるようになっている。これで対戦のときにお互いが同じロボを使うときでも、どちらが誰の機体かをカンタンに見分けることができるようになるぞ。



↑カラーリング変更システムはシリーズ初のもの。これでさらにロボの個性を際立たせることができそうだ

②仕掛け満載の新ホロセウムも！

カスタムロボたちが戦う舞台は「ホロセウム」と呼ばれる闘技場。このホロセウムにも、新たな種類が追加されているようだぞ。その中にはロボの動きをジャマする、様々な障害物や仕掛けが設置されたものもあるらしい…。相手のロボだけでなく、ホロセウムにも注意する必要がある!?


↑シリーズおなじみ、ロボをホロセウムへ撃ち出すキャノボットだ

回転する歯車に気をつけろ！



↑新ホロセウム、バトルギアステーション。回り続ける歯車が攻略のカギ？

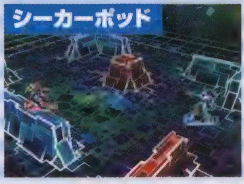


↑前作にもあったホロセウム、アスレチックパークでのバトル。おなじみのホロセウムもグラフィックの進化でまるで別物！

ポッド　ばら撒いて相手をけん制できる

相手を追跡したり、発射したその場にとどまったりと、特殊な動き方をする。ばら撒くように発射すれば、相手の行動をジャマすることができるぞ。ただし、自分も爆風に巻き込まれないよう注意する必要がある。

シーカーポッド



←撃ち出した方向にまっすぐ飛んで行く、基本的なポッド

ジャンピングポッド



↑相手の目の前でいきなり飛び上って爆発するぞ

スパイダーポッド



↑撃った場所にとどまり、近づく相手を吹き飛ばす

レッグ　地上・空中での運動性能に関係

ロボの移動性能を決めるパーツ。空中戦か地上戦か、どちらをメインにするかで選び方が変わってくるぞ。やや地味な印象があるが、武器の中には空中と地上とで性能が変わるものもあるので、決しておろそかにはできないパーツなのだ。



←レッグを極めてこそ、バトルも一人前といえるのだ

フォーミュラレッグ



↑走る速度が上がるが、そのかわり小回りが利かなくなってしまう。地上戦で相手に一気に近づきたいときに使おう

ロングバーニアレッグ



↑ダッシュできる距離が長くなる。こちらは空中で敵との距離を縮めたり、逆に逃げるときにも便利なパーツだ

ボム　広がる爆風に敵を巻き込め！

いわゆる爆弾型の武器。着弾後に爆風が広がるので、障害物に隠れている相手をいぶり出すのに有効だ。また、爆風にも特徴があり、相手を吹っ飛ばす方向や距離なども違うのだ。これをうまく利用すれば、吹っ飛んでいる相手に近づいて、さらに続けて攻撃を叩き込むこともできるぞ。

敵を吹っ飛ばして連続攻撃だ！

スタンダードボムX



サブマリンボムK



←↑名前の後のアルファベットが爆風の特徴をあらわしているぞ。「X」は斜め上に大きく吹っ飛ばし、「K」は相手を必ずダウンさせるのだ

パーツをうまく組み合わせてコンボを狙え！

今回登場するパーツは全部で200種類以上にもなる。当然、カスタマイズのバリエーションは無数にあるが、その中から強力な「コンボ」を使える組み合わせを探し出すことも、『カスタムロボ』の魅力の1つなのだ。コンボとは、複数の武器を組み合わせて強力な連続攻撃を叩き込むこと。ボムの爆風で相手を逃げられないようにしてからガンで狙い撃ちしたり、ポッドとガンで相手をはさみうちにしたりなど、いろいろな工夫でオリジナルな戦法が生み出せるぞ。新しいパーツを手に入れるたびに、戦い方も無数に変化する。それが『カスタムロボ』の魅力なのだ。



全200種類以上のパーツが登場！

←ボディからレッグまで、1つとして同じ性能のものはない。パーツ自体を集める楽しみもあるぞ



新登場パーツの性能を活かせるか！？

→新パーツもいろいろと登場するようだ。これまでのシリーズのファンでも驚くような性能を持ったパーツが登場するかもしれないぞ！



最強の組み合わせを見つけ出せ！

←爆風で逃げ道をふさぎ、スナイパーガンで狙い撃ち！　コンボを使った基本戦法だ。自分だけのコンボを編み出せ！

③バトルロイヤルで4人同時対戦！

今回追加された要素の中でも、もっとも熱望されていたものと言えるのが、4人同時に対戦できる「バトルロイヤル」だ。64版にも「2on2」などのモードはあったが、同じ画面内で一度に対戦できるのはシリーズ初。2人ずつでチームを組んで戦うタッグ戦や、もちろん1VS1のシングルマッチでも対戦できるぞ。



↑キャノボットで撃ち出されたロボたちが、変型するまでは分割画面となる



↑4体が生き残りを賭けて戦うバトルロイヤルは、今まで以上に盛り上がること間違いナシ！　誰を攻撃するかの駆け引きが重要になりそうだ

2VS2のタッグバトルも！



↑仲間との連携がモノをいうタッグ戦。2VS2ならではの新しい戦法も生み出せるかも？

ハミダシニンドリ　前作には、通常のパーツよりはるかに強力な「違法型」のパーツも存在した。これも本作で登場するのかどうか気になるところだ。

初公開 GC 夏

HOMELAND（ホームランド）

発売元	チュンソフト	プレイ人数	1〜2人
価格	未定	メモリーカード	未定
ジャンル	RPG		

『シレン』シリーズのチュンソフトが手掛ける新作ファンタジーRPG!!



↑独特なタッチで描かれた世界へ旅立とう!!

HOMELAND ホームランド™

バトルだけでなく手をつないで仲間と協力するRPG

『風来のシレン』シリーズや、『ドラゴンクエスト』シリーズ（I〜V）を手掛けたチュンソフトが、創業20周年の節目に送り出すファンタジーRPG。

『HOMELAND』は、あえて操作テクニックが要求されない、コマンド選択方式を採用し、3Dが苦手な人にも楽しめるように、ゲーム画面を斜め上からの視点に固定するなど、「RPGの原点に立ち返る」ということをコンセプトに制作されているのだ。

もちろん、単にシンプルにしただけでなく、「手つなぎ」など斬新なシステムも、たくさん盛り込まれている。

フィールドを探索


→暖かみのあるグラフィックで描かれた世界を冒険。この砂漠には、モンスターがたくさんいる!?

村で情報を集めよう


←村人との会話で情報を集めるのも、もちろん重要。何が「よかったね、よかったね」なのかな

物語のカギをにぎる「手つなぎ」

まだ詳しいことは判明していないけれど、この「手をつなぐ」ということが本作のカギを握っているらしい。例えば、「仲間と手をつなぎパワーアップして強敵に挑む」「手をつないだ相手の呪文やワザが使える」「力の弱い仲間を手つなぎで守る」などさまざま。バトル以外にも、迷子になったおばあさんを家族のもとまで手をつないで連れていく、なんてこともあるみたいだぞ。

↓たくさんの人々と手をつないで問題を解決していくのも、本作の楽しみ方の1つ




↑手をつなぐことが、ストーリーの大きなテーマになっているらしい

ちょっと気になるこのゲージ

少年とともだちが手をつないでいるけど、ゲージは1人分しかない。手をつなぐと強くなるっていうのは、ゲージの量が増えるってことなのかな?



ハミダシニンドリ　本作のキャラクタは、フジTV「ひらけ!ポンキッキ」内の「おてんきボーイズ」のキャラクタデザインなどで有名な有澤好洋氏によるものなのだ。

主人公たちが迷い込むのはちょっと不思議な世界

少年たちが冒険する舞台は、現実の世界とは少し違うちょっと不思議な異世界。画面やイラストを見てもらえばわかるとおり、どこか暖かくて懐かしい、絵本の中のような世界だ。

編集部が気になったのはイラストにある雲。雲って普通は空にあるもののはずなのに、イラストでは地面に描かれている。右のストーリーにも雲海と書かれているし、もしかしたら「雲」がこの世界の重要なキーワードになるのかもしれないね。

この扉の先には何が!?



⬆草原の真ん中にある扉。一体、この扉の先には何が待っているのだろうか? 気になるところだ



⬆ここはお城なのかな? ロボットのような建物の上にいるのは、この国の王様だったりして

遊園地!?



➡とても色鮮やかなここは何だろうか。遊園地にも見えるけど、乗り物はなさそうだし…。ここもお城なのかな?

~STORY~

少年と少女が迷い込んだ世界は、雲海と緑がどこまでも続く、少し不思議な世界。さまよう2人の前に、次々と現れる奇妙な姿をした住人たち。地底深くに眠る森、雲を泳ぐクジラ、幻の都、空を漂う船……。かつて体験したことのない冒険の旅が、今始まります。



ハミダシニンドリ 本作は「つながる」という言葉もキーワードになっている。「手つなぎ」以外にも何かあるかも?

まるで絵本の中にいるような世界を冒険だ!!



独特なタッチで描かれたエフェクトなどでバトルが展開

戦闘も独特なタッチでド派手に演出。画面を見ているだけで、早くプレイしてみたいよね!!

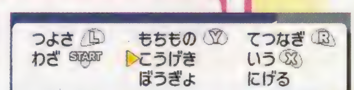
もちろん、戦闘もコマンド選択方式。ただ気になるのは、コマンドにボタンの指定があるところ。一体なんの意味があるのだろうか?



➡モンスターも話しているのがわかる。「いう」って話かけることなのかも

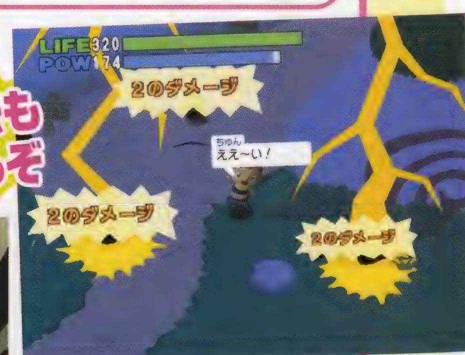
ちょっと気になるコマンドも…

ボタンの指定も気になるけど、コマンドの内容にも気になるものが…。「てつなぎ」や、「いう」ってコマンドは、一体どうやって使うのかな?



⬆ボタン指定があるコマンドと選択するコマンドの違いは何?

魔法もあるぞ



⬆こちらは雲の魔法。独特な表現がたまらない。ほかにはどんな魔法があるのかも気になるところ。主人公の台詞もいい感じ!!

大迫力!!



➡迫力のエフェクト。よく見ると武器を持ってないよね。装備はない?

初公開 GBA 今春

シレン・モンスターズ NETSAL

発売元	チュンソフト	プレイ人数	1〜4人用
価格	未定	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	育成型モンスターバトルサッカーゲーム		



個性派ぞろいの『シレン』キャラで楽しめる破天荒なサッカーゲーム登場!!

シレン・モンスターズ NETSAL ネットサル



アイテムや必殺技を駆使して敵ゴールにボールを叩きこめ!

チュンソフトのGBA最新作は、「フットサル」をベースにしたモンスターバトルサッカー「ネットサル」。『シレン』シリーズでおなじみのモンスターたち18種族から4人を編成してチームを作るのだ。ただのフットサルとは異なり、必殺技やアイテムを駆使して敵ゴールにボールを叩き込む何でもアリのスポーツとなっているぞ。



↑画面は擬似3Dとなっており、手前から奥に向かってゴールをめざして進んでいくのだ

空から降ってくるアイテムでいろんな効果が

ネットサルの試合中に、空からいろんなアイテムが降ってくる。サルカトーレを操作して、それをゲットすれば試合中に使うことができるのだ。アイテムは「サンダーボール」「スタミナドリンク」「レイズアップ（得点が倍になる）」などがあり、どれも試合中で、非常に効果的なものばかりなのだ。



アイテム サンダーボール

←空から雷のマークがついたボールが落ちてきた。これはサンダーボール。敵との奪い合いの末にゲットすると…



雷に当たるとしびれちゃう

➡雷が出現。雷に触れたサルカトーレは体がしびれて動けなくなってしまうのだ

必殺シュートで得点の確率アップ!!

サルカトーレ（「ネットサルの選手」を意味する）を育成すると、必殺技を覚えることがある。必殺技には「モグラシュート」「キャノンシュート」「爆裂ヘッド」など種類があり、発動させればかなりの確率でシュートが決まるのだ。試合中にコートに出現する「スペシャルボール」を取ると発動できるぞ。

スペシャルボールをGET!!





くねくね曲がる? スネークシュートさく裂

↑←スペシャルボールゲット! そしてゴール前のいい場所で必殺技発動

サッカーに挑戦するシレン・モンスターたち サルカトーレ紹介!!

ネットサルへの挑戦を表明したシレン・モンスター（サルカトーレ）は現時点で18種族。それぞれ、種族ごとの特性（特特能力）を持っており、それを活かすことで試合を有利に進めることができちゃうのだ。今回は、18種族のなかから4種族をピックアップ。その特技をあわせて紹介するぞ。

シリーズ一番の人気者 マムル



特技 電撃に強い

電撃に強い。また、忠誠心が強いので、ケイズの「さいみん術」を浴びても敵に寝返らない。



↑チームワークを重視するなら、入れておきたい種族かも



ハミダシニンドリ

本文で紹介した以外に必殺技はいろいろあるぞ。「ゴキブリボール」は、一定時間の間、ボールをゴキブリに変えてしまう。ゴキブリが苦手な人は避けて通るしかない？

シレン・モンスターを育成して最強のクラブチームをめざす

プレイヤーはネットサルチームの新米オーナー兼監督として有望な若手選手を育成していく。そして、ゲームの最終目的である、モンスターズ・チャンピオンリーグの制覇をめざす。それを達成するにはサルカトーレの才能を見抜く力と育成力が必要で、バランスの取れたチーム作りをしなければならないぞ。



↑気合満点の新人サルカトーレ。かれらをキャンプや試合で育成して一流に育て上げるのだ





←↓3部制のクラブリーグを勝ち上がり、見事トップリーグで優勝すると最強の証である優勝カップ「コパ・デ・プラタ」がもらえるのだ

10ヵ月のキャンプで選手を育てよう

世界各地のなかからキャンプ地を選択してキャンプに向かうと、5人の新人が入団してくる。練習メニューを立ててあげたり、育成アイテムの購入、選手の悩み相談などをして、かれらを10ヵ月で一人前のサルカトーレに育成するのだ。プレイヤーはチームに必要な選手ができるように、計画を持って育成しなければならないだろう。



↑キャンプ中のメニュー画面。練習メニューの設定以外に、練習試合の申し込みなどいろいろ



↑練習メニューをこなしていくと…



↑練習試合で見事勝利をおさめると…

選手の能力アップ



↑能力値が上昇。ちなみに、どの能力を伸ばすかで、ポジションが決まってくるのだ

イベントで必殺技を覚えることも

選手の特徴や必殺技は、選手がイベントを体験することで身につけられる。イベントは発生条件があり、それを探すことも育成キャンプのポイント。数多くの良い特徴や必殺技を持つ選手の育成はイベントがカギなのだ。



←電気ウナギに驚く新人選手たち。これが必殺技習得のカギ!?



↑ンドゥバの特殊能力「ボール化け」。イベントで習得?





↑おにぎりとなった選手がフィールドを疾走! なんとなく、おまぬけなシーンだ

マーモ

特技 ボールを引き出しにしまう

収納上手なマーモはおきて破りの特殊能力「ボールを収納」してしまう。サッカールールを超越した特殊能力だ。



必殺技はおきて破り!!



←炎でボールに触れない…。こういうときは炎に強い選手が有利?

にぎりへんげ

特技 敵をおにぎりにする



敵に息を吹きかけておにぎりにしてしまう。おにぎりにされた敵は手も足も出なくなっちゃうのかも!?



↑ゴキブリに変化したボールは収納できるのだろうか。気になる!

ドラゴン

特技 炎を吐き出す

特殊能力は高温の炎を吐き出すこと。炎は選手からボール、ボールから選手へと飛び火するので大混乱確実。



ハミダシニンドリ

タイガーウッホは相手を投げ飛ばす特殊能力を持っている。投げ飛ばした敵を、ほかの敵にぶつけることもできる。…このゲームにはイエローカード（審判）はないのだろうか?

続報 GBA 2004年末定

KINGDOM HEARTS CHAIN OF MEMORIES

発売元	スクウェア・エニックス
価格	未定
ジャンル	RPG
プレイ人数	未定

Disney SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS CHAIN OF MEMORIES

チェイン オブ メモリーズ



ディズニーキャラ総出演のアクションRPG

ディズニーとスクウェア・エニックスのコラボレーションが話題となったRPGの最新作。ドナルドダックなどの人気キャラクタが多数登場。主人公のソラと個性豊かなディズニーキャラが協力して冒険を進めていくのだ。



←イベントシーンは、携帯機最高レベルのグラフィックで表現

前作とつながりのある世界で主人公ソラが仲間たちと冒険

GBA版の物語は、PS版のエンディング直後からはじまる。オープニングシーンで主人公のソラの目の前に現れる黒い服をまとった男が、ソラが進む道を示すのだ。ソラがその道を進んで行くと、目の前に美しいお城が現れる。城に入ると、PS版で見たことのあるようなふしぎな世界が広がっているのだ。

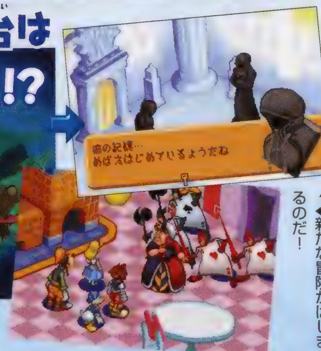


→ソラがスケッチブックに描いたお城…これはどんな意味を？

新たな冒険の舞台はお城!?



↑なんと、スケッチブックの城が目の前に…。中に入ってみると…



↑新たな冒険がはじまるのだ！

フィールドアクション 軽快な動きで高低差を移動

主人公のソラは、得意のアクションで高低差があるマップを移動していく。ハシゴやツタなど、マップ中にあるものを利用して、高さが異なるマップを上下に移動しながら進んでいくのだ。また、高いところから「ぶら下がる」といったいろいろなアクションが用意されているぞ。



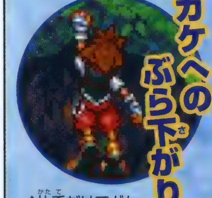
↑独特の色や形をしたマップを、ソラのアクションで進んでいくのだ

ハシゴやツタで昇り降り



↑→昇り降りで高さが異なる場所に移動していく

ガケへのぶら下がりも！



↑片手だけでガケにしがみつく。落ちそうで落ちない



→マップにはいろんなところにトビラが…。どうやったら開くのだろう？

アクションバトル？ カードの使い方がカギとなる!!

3Dから2Dとなったバトル。GBA版のバトルのポイントは「カード」の使い方。カードをうまく利用すれば、敵により多くのダメージが与えられるのだ。敵もカードを使うので、とっさの判断力と戦略を持って戦うことが必要だぞ。



←カードに描かれた数字の合計値で技が発動することも

イベント アリスなど童話の主役が続々登場

PS版の前作で登場したキャラクタが再登場。「不思議な国のアリス」のアリスやピノキオなど、誰もが知っているキャラクタがぞくぞくと現れるのだ。かれらが住む世界で起こるさまざまなイベントがソラたちを待ち受けているのだ。



→↓アリスが住む世界で何か事件が…!? 今作はアリスが大活躍するのかな？



→勝手な行動をするピノキオに怒り爆発のドナルド



ハミダシニンドリ

GBA版では、PS版の前作で観たことのある世界、キャラクタ、ボスが多数登場。前作をプレイした人は思わずニヤリとしてしまうシーンがいろいろあるかも？

初公開 GBA 3月26日

DRAGON BALL Z 舞空闘劇

発売元	バンプレスト	プレイ人数	1～2人用
価格	未定	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	格闘		

大人気コミック「ドラゴンボールZ」が2Dアクションとなって復活

週刊少年ジャンプなどで連載され、アニメにもなった人気コミック『ドラゴンボール』が格闘アクションとなってGBAに登場。空中、地上などさまざまな場所で戦闘が行われた原作を、2Dを3Dに見せる特別な機能で再現。広大なフィールドで熱いバトルが展開できる。さらに操作はシンプルなので誰でも楽しめるぞ。



↑地上VS空中、空中VS空中、遠距離での必殺技の攻防など、原作と同様の戦いができるのだ

↓原作でおなじみのかめはめ波などの必殺技も簡単に出せる。必殺技は気力を消費することで使えるぞ



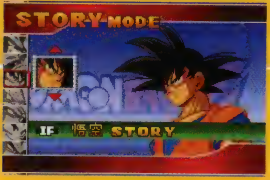
↑チームを組んで戦う「チームバトル」モードも。最大3VS3で熱い戦いが展開!!



かめはめ波さく烈！

ストーリーモードは超高速バトルで展開

原作の物語に沿ってゲームを進めていく「ストーリーモード」。主人公の孫悟空を中心としたZ戦士たちとの戦いが展開していく。また、原作に忠実に進行していくメインとなるストーリーとは別に、ベジータなど主要キャラクタを主役としたオリジナルストーリーも楽しむことができるのだ。



↑ストーリーモードをはじめるときに、まず主人公となるキャラクタを選ぶ



←キャラクタごとにストーリーが用意されている

続報 GBA 3月5日

対決！ウルトラヒーロー

発売元	ジョルダン	プレイ人数	1～2人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	格闘アクション		

新旧ウルトラヒーローと怪獣たちが夢の対決

ウルトラヒーローと怪獣による迫力の戦いが楽しめる格闘アクション。ウルトラヒーローは新旧8ヒーロー(全12体)。対する怪獣は6体登場。TVでおなじみのウルトラヒーローと怪獣との戦いだけでなく、ウルトラヒーロー同士の夢の対戦もできちゃう。また、トーナメントモードでお気に入りのウルトラヒーローを強化育成できる。



→ウルトラマンVSレイキュバス。マンのキック！

ウルトラヒーロー同士のバトルも



→ガイアとアグルの人気ヒーロー対決！



↑マンVSアグルの新旧対決が実現！

続報 GBA 3月11日

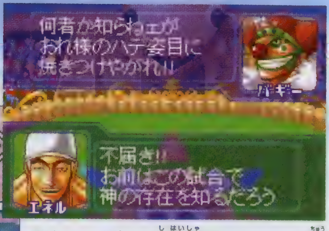
ONE PIECE ゴーイングベースボール

発売元	バンダイ	プレイ人数	1～2人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	海賊野球		



"空島編"に登場したスカイピア神隊が使える！

人気コミックのキャラクタで楽しめる異色の野球ゲーム。ゴムゴムの体を利用して投げるルフィなど、それぞれの特徴を活かしたアクションで野球をするのだ。7人でチームを組んで戦うのだが、主人公たち以外に空島編のスカイピア神隊といった原作に登場したキャラクタたちが多数登場するぞ。





←↑スカイピアの支配者であるエネルを中心とした強力なチーム。今度は野球で因縁の対決に決着をつける？

ハミダシニンドリ 『対決！ウルトラヒーロー』では、1Pモードで戦うウルトラヒーローと怪獣の登場作品が一致し、特定の条件で勝ち抜いていくと、TVで放映された名場面が見られるぞ。

ハミダシニンドリ
「ロボコップ～新たなる危機～」の原作となっている映画は第3作目までが制作された。映画を見てからゲームを遊ぶとさまざまな発見があるかもしれないぞ。

続報 GBA 春予定

東京魔人學園　符咒封録

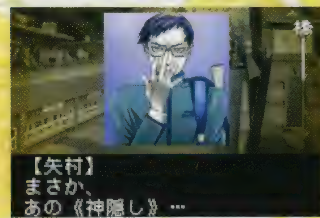
発売元	マーベラスインタラクティブ	プレイ人数	1～2人用
価格	未定	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	学園伝奇アドベンチャー＋カードバトル		

カードバトルで使用するデッキの編成方法が明らかに

符咒封録 東京魔人學園



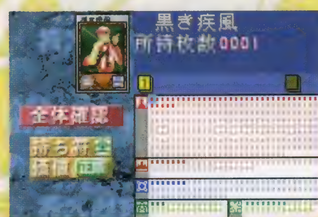
ノベル形式で物語を進め、敵との戦闘ではカードバトルが繰り広げられるアドベンチャー。物語中や骨董品店での買い物で手に入る、霊符と呼ばれるカードの能力を考えて、戦闘で使う符咒（デッキ）を作り、敵と戦うのだ。



↑物語は現代の東京を舞台に展開。東京から悪しき邪気をはらうことが目的となっている



↑骨董品店で、ブースターパックを買うことで霊符を入手していくのだ



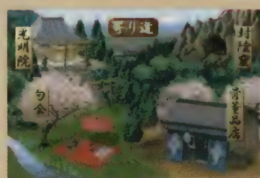
↑ゲーム中に手に入るすべての霊符のうち、何枚手に入れたかも一目で確認できる



↑カードごとに違うさまざまな能力を考えて、ベストな符咒（デッキ）を作っていくのだ

ストーリーの合間では寄り道ができる

ノベル形式で展開する全13話の物語では、各話の合い間に寄り道ができる。ここでは、霊符の売買ができる骨董品店や、戦闘で敵を倒すことで霊符の入ったブースターが入手できる封印扉などに行けるのだ。



←さまざまな施設を使いこなせれば戦闘が有利に

初公開 GC 3月4日

ロボコップ ～新たなる危機～

発売元	タイタス ジャパン KK	プレイ人数	1人
価格	5800円	メモリーカード	4ブロック
ジャンル	アクション		

人気映画「ロボコップ」が1人称視点のSTGでGCに登場

1987年に映画が公開され、大ヒットした「ロボコップ」が1人称視点のアクションシューティングとなって登場。近未来のアメリカのデトロイトを舞台に、プレイヤーはロボコップとなって町の平和を乱す悪者たちと戦いながら、さまざまなミッションをクリアしていく。ちなみにストーリーはゲーム完全オリジナルとなっているぞ。



↑ゲームを起動すると、本作でしか見られない、美しいムービーが流れるぞ

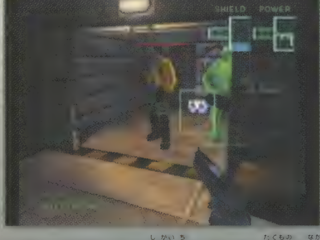
ロボコップ ～新たなる危機～

ロボコップならではのアクションの数々

プレイヤーが操作するロボコップは、サイボーグの身体ならではのさまざまな機能を持っている。通常の拳銃などでもズームアップして狙いを定めたり、特殊ビジョンを使って、暗いところでも敵の居場所を感知することができるのだ。



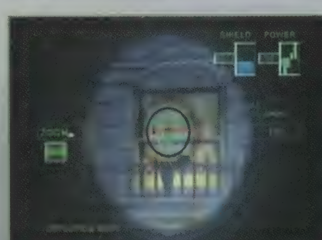
←ロボコップは警官なので、抵抗をやめた敵の逮捕もできるのだ



↑ゲームのステージは市街地のほかに、建物の中や下水道の中などさまざまな場所があるのだ



↑ステージクリアに必須となるミッションのほかにもさまざまなミッションが課せられるのだ





↑ズームアップや特殊ビジョンなどの便利な機能を使いこなし、ミッションをクリアしていこう

発売直前 GBA 2月12日

リリパット王国～リリモニといっしょプニ！～

発売元	セガ	プレイ人数	1人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	コミュニケーションするプニ		

17人の「リリモニ」たちと協力して「リム」を集めて人間界へ戻ろう！



テレビ番組「ティンティンTOWN！」内で放送されている「リリパット王国」をゲーム化した本作。物語はプレイヤーがリリパット王国に迷い込んでしまうところからはじまる。元の世界に戻るためにはリリパット王国に散らばる「リム」を100万枚集めなければならない。リリパット王国に住むリリモニと協力してリムを集めていくのだ。



↑人間界へ戻る条件として「リム」を集めることを命じた王様。ここから物語がはじまる



←モーニング娘。のメンバーが声優を勤める「リリモニ」。CGでリアルに表現されている。昨年加わったリリモニたちも4人も登場するぞ



→リリモニたちはそれぞれ特技を持っている。それをうまく利用しながらリム集めをしていくのだ



アイテムを売ってリムを稼いでいく

お店を開いてリムを集めていく。リリパット王国をリリモニたちと探検してアイテムを探し、見つけたアイテムを売っていくのだ。リリモニたちと仲良くなるとお店を手伝ってくれるので、ぜひとも仲良くなりたいところ。



←お店を開く前に、アイテムを仕入れるために探検！



↑探検で発見したアイテムがずらり



←開いたお店でアイテムを販売。たくさん売ってリムを稼いでいこう

初公開 GBA 3月18日

マーメイドメロディー ぴちぴちピッチ ぴちぴちっとライブスタート！

発売元	コナミ	プレイ人数	1～4人用
価格	4980円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	歌ってハモるアクション		

メロディーに合わせてボタンを押す 歌ってハモるリズムアクション



なかよしで連載中のコミックをもとにしたリズムアクションが再び登場。ゲームシステムは前作と同じく、リズムに合わせてタイミングよくボタンを押して、メロディを鳴らしていく方式。通信ケーブルを使って、2人で協力して音楽をハモらせる…なんてこともできちゃうぞ。



↑主人公を含めた3人からキャラクタを選べる。キャラによって音符の出方が異なる

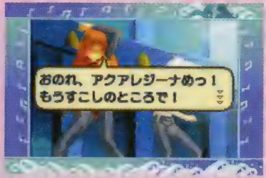
歌で敵にダメージ！



↑うまく音を奏でれば敵にダメージを与えられる

アニメが楽しめちゃう

↓現在放映中のアニメから、第1～39話分がゲームに！　いつでもどこでもアニメの名シーンが楽しめるよ



初公開 GBA 今春

ぷくぷく天然かいらんばん 恋のキューピッド大作戦

発売元	マーベラスインタラクティブ	プレイ人数	1～2人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	ほのぼの動物アドベンチャー		



「恋愛」がテーマの6つの物語が楽しめる

ちゃおで連載中のコミックが原作のアドベンチャーが再び登場。今作は、物語の数が増えてボリュームアップ。恋愛をテーマとした物語が6つ楽しめるのだ。主人公ぷくぷくを操作して、周りのみんなのキューピッド役をつとめていくことになりそう。前作で好評だったミニゲームも健在だぞ。



↑ぷくぷくが恋を取り持つために大いそがし！

ぷくぷくが恋のキューピッドに!?

→原作の新キャラもバッチリフォロー





↑ミニゲームもいろいろ。これは雪玉を投げ合う雪合戦かな？

雪合戦のミニゲーム

ハミダシニンドリ

ティンティンTOWNは日本テレビ系列で放送されている子供向けバラエティ。モーニング娘。や松浦亜弥など人気アイドルたちが登場。関東では毎週金曜午後4時から30分間の放送。

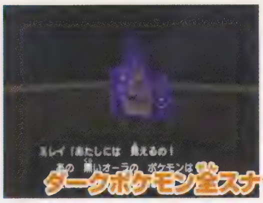
やり残したゲームは3冊の攻略本が完全サポート



ポケモンコロシアム

B5版162ページ
発売中　950円

ゲームのメインとなる「シナリオモード」と「対戦モード」で、必要な情報・データをすべて濃縮！　シナリオモードはクリアまで導くのはもちろんだが、ゲーム中にスナッチできるポケモンを完全掲載し、覚えるわざもバッチリ！　対戦モードもトレーナーのてもちのポケモンをすべて掲載しているので、戦略の傾向と対策を立てながらゲームを進めることができるのだ。



←まんべんなくダークポケモンをスナッチ！



↑攻略チャートに合わせて、ストーリー順に掲載しているので、自分の目的に合った場所をすぐに探すことが可能。また町や洞窟などはすべてイラスト化し、マップ上には建物名やトレーナー名、入手どうぐをすべて記載してある

マリオ&ルイージRPG

A5版224ページ
発売中　1300円

全体が見渡せるルートマップや、フィールド上のアイテム・モンスターの配置がわかる詳細マップを使用しながら「誰にでもわかりやすく」をコンセプトに制作。登場モンスターの基本データがわかる「モンスター紹介」も合わせながら、基本ストーリーに沿って攻略している。また操作の基本や、ブラザーアクション関してもバッチリ解説。





↑つながりのわかるマップの採用で、フィールド全体の位置関係を把握でき、アイテムの位置もわかる



↑マリオとルイージの基本的な操作や、戦闘時のアクションもしっかり解説





マリオパーティ5

B5版96ページ
発売中　950円

今回から登場する新キャラクタの紹介から、すべての隠し要素、アイテムの詳細など知りたい情報がすべてわかる。攻略の基本となる「ステージ攻略」は、全7ステージをボードマップつきで解説。「ミニゲーム攻略」も全種類完全掲載で、ルールや操作法、必勝ポイントなど余すところなく掲載しているのだ。



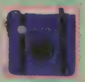
↑ミニゲームは全部で75種類。すべて掲載するのはもちろんだが、勝てるテクニックやコンピュータの強さなど細かいデータもフォローしている



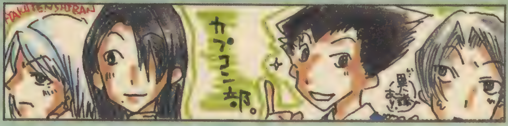
←読めば友達よりうまくなること間違いなし！

ゲームソフトファンクラブ
-for Beautiful Human Life-

●今号から、手書きの文字を導入してみました。ちょっとできちゃったスキ間に落書きしていく予定です。(かややん)
●ホビーフェア東京行きます！GCバッグを持ってるので見つけたらヨロシクね。(りふぁ)

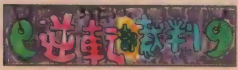


●『時のオカリナ』森の神殿、いやぁマジ怖いです！あそこに入ったたび、なにかしら叫ぶんです…(苦笑)。うわぁ～！ギャアァァ！とか(うわっ)。特にフォールマスター！つかまると、目がイッちゃいます(え)。闇の神殿も怖いですぅ。まだ1度もクリアしてない＆入ったコトもありません。【茨城県／瀬田剣雨さん】音を消して部屋をめっちゃ明るくして「ポケモン言えるかな？」を歌おう！(り)



【静岡県／田野キューさん】

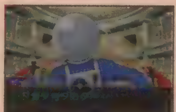
逆転さいばん3もうすぐ発売～♪ パチパチ～
まった！今月ピンチなんです!!
まいにちそうめんばっかッス!!



【愛知県／桜庭或葉さん】

今号の付録は逆転裁判スペシャルCD

まったナシで『逆転裁判3』発売間近！そして付録はスペシャルCD!! 「異議あり！」などおなじみのボイスや効果音入りで、何かに活用できるかも!?



←この音は残念ながらナイです、確か。カタカタ…



【群馬県／桜星きらりさん】つい徹夜で遊んで風邪をひいてしまったあの日を思い出します(笑)(り)



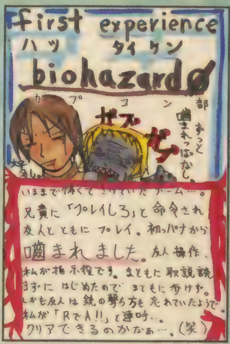
【福島県／カモミールさん】『逆転』みたいな雰囲気が本当にあったらいいのになぁ(不謹慎?)(か)



【和歌山県／真咲ねむさん】今度の検事もスゴそう。この2人に出番は…？ミッちゃーん(笑)(り)



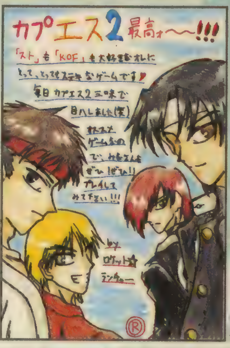
【熊本県／ポイさん】自分もザセツしたクチなので『リバイバル』でクリアしたいです。切実(か)



【大分県／GAAさん】噛まれた時に使える緊急回避はキューブ版独自のアクション。活用すべし(か)



【神奈川県／霧瀬華音さん】カードeリーダー＋対応しだし、『ボクタイ』ネタ入ってるし、びっくり(り)



【大阪府／ロケット☆ランチャーさん】とりあえず友達が来たときに2時間はこれで遊べます。秀作(か)

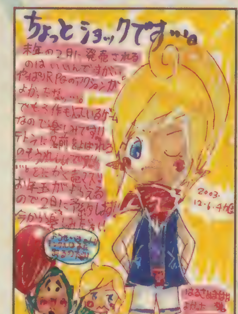


【神奈川県／メロンさん】

あとちょっと！『ゼルダの伝説 4つの剣＋』



【大阪府／城好きさん】コッコ…。キューブでの登場は初めて?(オカリナ裏をのぞく)楽しみ～(か)



【神奈川県／滝川智香さん】『ゼルダ』といえば大作！という人にはガッカリ?まあ、たまには(り)

『タクト』続編？ こうならいいな～

次の『ゼルダ』を予想・妄想しちゃいましょう～!



【宮崎県／左手さん】季節で変わる勇者の服、っていいな。あるとすればどんなかんじだろう～(り)



【静岡県／MATOさん】おいしそ～。登場希望。そして商品化希望。あぁでも食うに食えないなぁ(り)



【東京都／蒼川明さん】『4つの剣＋』にも登場してるから、その次のゼルダにも出そう…かな？(か)

サリアの立体写真

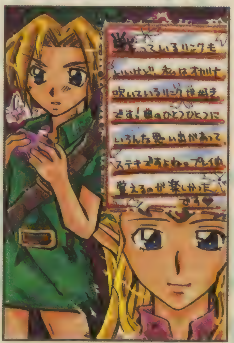
北海道／Narrさんから届いた、64DD『ポリゴンスタジオ』(どれだけの人がわかるかな…?)作品です！



『ポリゴンスタジオ』でこの完成度はスゴイ！下のリンクがあわせて3人に見えるように目と本との距離を調節すると、立体的に見えてきますよ。



【熊本県／ねこクラゲさん】『ゼルダ』でサルは『ムジュラ』にいましたね～。マーモセットに似てるのか…(り)



【兵庫県／高月はくぶうさん】オカリナ吹くためにに、背景になる場所を選んだりしましたよね(か)

●『ポケモンコロシアム』で沸き上がってるところなんだけど、今は「ルビー&サファイア」頑張ってます。my new partyの「コロシアム」デビューin次世代ワールドホビーフェアに向けて頑張ります！ でも当日までに完成するかどうか…（滝汗）。【愛知県／ウィッシュさん】…間に合いましたか？ ぜひ結果も聞かせてくださいね。イチからパーティメンバーを育てるのって大変だよなあ…。（り）



【長野県／森山真衣さん】



【埼玉県／ヤミ・ヨコータさん】左スティックでマリオ、Cスティックでルイージで動きを合わせる？（か）



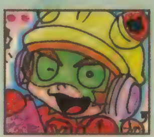
【岡山県／たけしょう子さん】コッキョージャンプにハマってますか！ハマりますよね～、アレ（り）



【？県／ヨジウムさん】『あつワリ』でキンニクツウ。ワリオ様のゲームをあなどると痛い目にあうのだ（り）

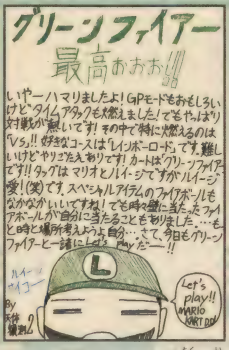
●私はたぬきの方じゃなくて地蔵マリオが好きだ！ いや、動けませんけどね（笑）。動けたら棒ふりたい。好きなところは無敵！ クッキーとドッスン倒せる！ 【岡山県／おチビさん】変身したマリオがさらに変身、っていうのがいいですよね～。

●「あつまれ!! メイドインワリオ」買いましたー！ 最初は「…なんじゃこりゃ…」…って感じだったんですが、そのうちすっごい大ウケしながら友達とやってました。もーもー大爆笑!!!（笑） イカス♪ そして私がいっちばん気に入ってしまったキャラは…ナインボルト！ ムービー鑑賞も、彼の出てくるものばかり見てます。それにしても…やっぱりワリオシリーズの説明書はどれもスゴイ！ 今回は日記（笑）！ 迷路やぬりえ、すごろくまで！ スタッフロールでもプチゲームが…！ よっ、悪利男!! あいかわらず下品（笑）！ 【北海道／MANAMI改め虹星よつばさん】説明書いいよね！ 付録ですごろく（笑）。…右のナインボルトはよつばさんのイラストでっす。

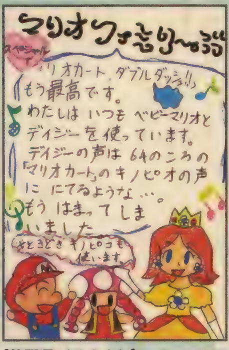




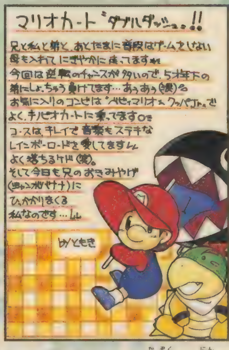
【静岡県／静香さん】確かに！ コースから外れて、火山の噴火口とかに入りたかったな…（か）



【青森県／天体観測2さん】特に意味はないけど、ルイージが後ろだとつい引きずってしまいます（か）



【静岡県／リオさん】スペシャルアイテムが強力ですね。…なかなか出てこないけど～（苦笑）（り）



【大分県／友希さん】家族で4人プレイ！ それはにぎやかそうでウラヤマシイですね～（り）



【北海道／ひづめさん】みんなで気軽に遊べていいですよね！ コンガを用意するのは大変だけど…（り）



【大阪府／ぴきゅみんさん】叩いて楽しい曲っていいですよね。踊ってる気分にさえなります～（り）



【神奈川県／エージさん】

おくれはせながら…

●ぼくは『サファイア』でルナトーンとグラエナの色違いを持っています。特にグラエナは金色でかっこいいです！ 【北海道／たくあんさん】 みんなの色違いポケモン情報を集結させると、色違いポケモン図鑑ができるかも？

このカンバン前号にはまにあわなかったです～ ゴメン。



【静岡県／山本直美さん】我が家にカイオーガがやってくる～。グラードンも一緒でサイキョーです（り）



【青森県／ぬけがら太郎さん】ポリゴンはやっぱりスロットで稼がなきゃいかんのですかね～（り）



【青森県／雨音さん】いよいよ出ちゃいますね！ もうすぐはつばいわくわくドキドキ！（り）



【宮城県／アリアさん】おなじみのライバルの登場で、ホッとした人も多いかも。さぁ他の人達は？（り）

プロフィール

この　ケムッソ
わたしの　おにいさん

【静岡県／酒井奈々さん】

それじゃ自分がケムッソの妹になっちゃうじゃん～！

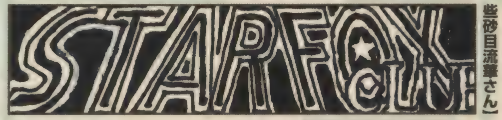
バトルタワー

キミの　わるい　ポケモン
ゲット　するぜ！

…スナッチ？ 【京都府／ウラン太郎さん】

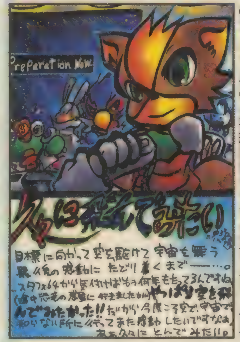
わたしが　ほんとの
すごすぎ　おねえさん　なのよ

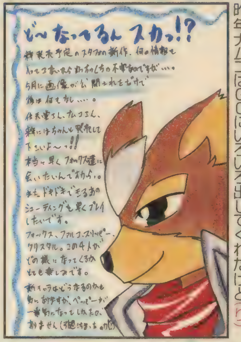
でもあんまりレコード混ぜないんでさみしい…。【静岡県／あわよしさん】



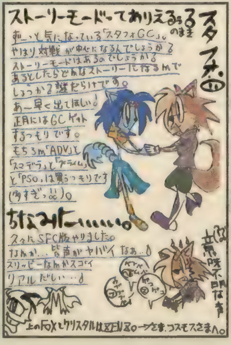
【大阪府／砦砂目流華さん】

●次回は隠しキャラでペパー将軍が使えたり…はしませんかね…やっぱり。【北海道／華隆美さん】むしろ将軍こそ現役でいらっしゃるのかしらね？

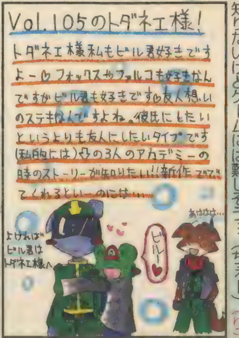

【東京都／こりんさん】E3で少し紹介された宇宙戦のシーン。あの4機編隊はもうすぐ見られる？（か）



【千葉県／寛崎コンさん】今年中に発売されるかな～？ 昨年ナムコはGCにいろいろ出してくれたけど（り）



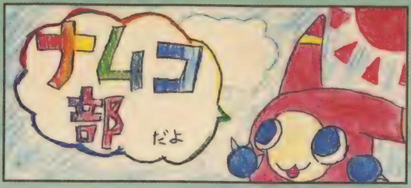
【神奈川県／真熊さん】ストーリーモードが標準でしょう～。…え、それとも『スタフォバトル』!?（り）



【広島県／星狐さん】アカデミー時代かあ。かなり知りたいけどゲームには難しそう…（ちぇー）（り）

お便りのあて先は　イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ゲームソフトファンクラブ」係まで（どこの部宛てかも書いてね）



【奈良県／BLACK☆CHAOさん】



【和歌山県／早乙女らいむさん】音楽、戦闘シーンなんかは『黄金の太陽』にも通じる所がありました(か)



【広島県／サングラスさん】かややんもほぼ全クリアしましたが、シナリオがすごく凝ってるよね(か)



【神奈川県／きいろさん】イラストはリュードだけど、ミズチさま好き？(笑)あの話し方はかわいい!(か)

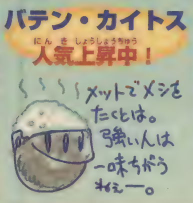


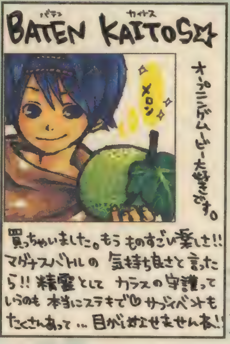
【兵庫県／村崎えふぃさん】彼のセリフは「ち～とばかりイテ～ぞ！」ってのが好き。シコふんでるし(か)



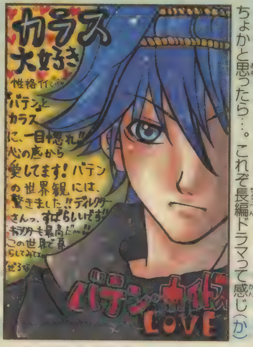
【和歌山県／オランゲさん】できれば絵本みたいなグラフィックで出てほしいなぁ。合いそうでしょ？(か)

●クロノア好きなんです！ もうそろそろ出ないかなぁ。できればGCで。【神奈川県／イエモンさん】同意見結構きました！





【山梨県／あぐりさん】違う世界から着た精霊って設定、いいですよね～。だからこその客観視点(か)



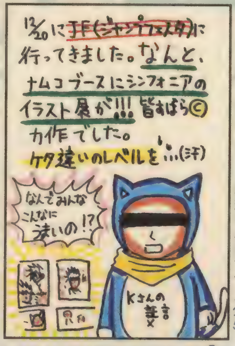
【神奈川県／ゼル奈さん】カラスって無鉄砲なガキんちょかと思ったら…。これぞ長編ドラマって感じ(か)

●『バテン・カイトス』やってますか？ いいですよ～。戦闘も大迫力です！ みなさんもぜひ『バテン』をやっていっしょにハマロウ！【千葉県／渡辺和駿さん】現在受験生さんは試験が終わってから遊ぶべし。だって長いよ～(かややんは60時間かかりました)。 ●『バテン・カイトス』買いました！ 買ったらまず、CGを見ました！ 英語で何を言ってるか分からないけど、きれいで、ハマってしまいました。音楽も良くて、「九天の覇王」がお気に入りです。【愛知県／片貫さん】ゲーム中に曲名が確認できるっていいよね。 ●マグナスを使ったバトルは思ったよりも簡単でしたし楽しいです！ わざと敵に勝負けしかけたりしますし…。【岩手県／M.T.Mさん】うん、必殺技使い放題！ ●いやいやぁ～、話、超奥が深ぇですよ～。GCソフトの中でも上位を争う位の素晴らしいストーリーだったと思いますです!! それと一番初めに「良い！」と思ったのが視点。公開画像を見て「疲れそう」と思ってたのですが…全く3D酔いが無い！ 奥行きの感じもナイス☆【？県／喋る岩2世さん】精霊視点なんですよね。

●『バテン・カイトス』体験版をやって、すごいホレました!! ゲーム自体に。作る人の名前を見た時「オォ!!」と思って、チェックしてたんです。予想以上だと思います！ 戦闘だけでハマってしまったんですよー!! 早く受験終わってほしいです。結果より先に買いますよ！【東京都／酒素さん】うむ、試験が終わったらその足で買いにいくべし(そういえば自分も昔試験が終わった瞬間にゲーム屋行ったなぁ)(か)



【埼玉県／風菜さん】



【茨城県／かーなこさん】このゲームが好きな人って、けっこう絵を描いてそう。投稿も多いですよ(か)



【千葉県／紅蓮さん】いろんな項目でランキングか。受験生の皆さんのスタンバイはもうちょい？(り)

『TOS』のフィギュアがバンダイのがちゃがちゃで出たらしいですけど、みなさん見かけました？

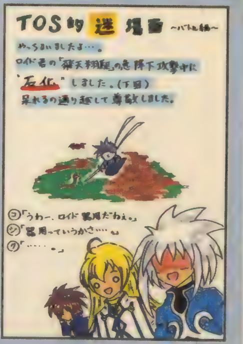
コンボの嵐

●301HIT出しました!! 技をつなげるポイントは、仲間にCスティックでコンボ数が多い技を出させること。自分はひたすらBボタンとCスティック上下に入れまくりの操作をすれば100は軽くいきます。次のポイントはアイテムの「アワーグラス」を活用すること。敵の動きを数秒止められるので、コンボをつなげるのに大変便利です。次は500目指して頑張ります。【千葉県／トララさん】 100単位で記録がぬりかえられていってます～（驚）！

シンフォニア名迷場面



【滋賀県／織宮リエさん】本当だ、そんな風に…見えなかったヨ(笑)。違うセリフつけるの楽しそう(り)



【愛知県／化石の月さん】カッコイ～！ 記念写真とりたかったですね（笑)。他のキャラも可？(り)

●103号のバグをクラトスを仲間にするルートで試してみたら、クラトス&ロイド2人だけの冒険が。わーい。たのしい!!【千葉県／シンクスさん】 あらまぁそんなことに！？ バグだから気をつけて遊んでくださいね～。 ●コレットの「天然メイデン」という称号を手にするサブイベントをクラトスが仲間になっている時に発生させると…。何だかすごいことになります！ クラトスは焦るわ、いないはずのゼロスの声は聞こえるわですごいんです!! 見る価値あり！【岐阜県／蜜柑さん】 確認できず～。今度見てみます！

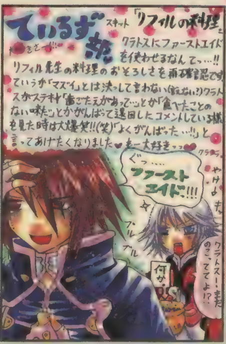


【千葉県／酢醤さん】女性が多いほど能力が上がるスキルね、どうしちゃったのと思うよね（り）

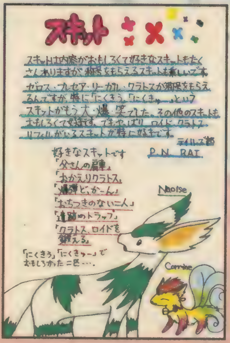


【埼玉県／ひななさん】イラストを描く人は、キャラがアップで見られるポイント押さえてるのかな？(か)

スキットコレがスキ！



【秋田県／クラクラさん】スキットで起きているシーンを想像して描いてみるのって楽しいかも（り）



【千葉県／RAIさん】ゲームの後半のほうで、その手の称号いっぱいもらえますよね。スケベ大魔王？(か)



【宮城県／たけのさん】マジメに淡々と木彫りのクマをくれるのがいいですよね（笑）(り)

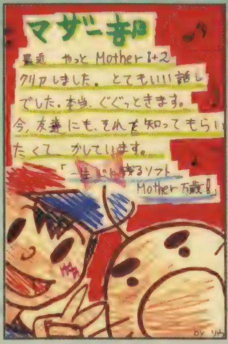
投稿のオキテ(1) イラストはハガキ、もしくはハガキと同じ大きさに切った紙(タテ15cm×ヨコ10cm)に描いてね。多少大きさが違っても比率が正しければOKです。イラストはカラーでもモノクロでも可ですが、カラーの場合は色の濃淡に注意！(印刷に出ない場合があります)。イラストの裏には、必ず都道府県とペンネームを書いておいてね。一度にたくさん投稿する人は、封筒にまとめて入れれば切手代が浮きますよ。(77ページにつづく)



【三重県／全年齢対象外さん】



【石川県／ぽをさん】一訳ですが正しいのかはわかりません」訳すことで新たな一面が見えるかも（り）



【埼玉県／ソウさん】自分も『マザー2』は友人のススメで出会いました。広げよう『マザー』！（り）



【北海道／一輝美香さん】長時間遊んでいるとかかってくる、パパからの電話。大好きよ（笑）（り）



【岡山県／魔神太樺さん】わはは。まさか直前で止まってくれるとは!? みんないい運転手なのよ（か）



【茨城県／ブルチョさん】ゲームとはちょっと違った、でもマザーらしいですよね。小説化の成功例！（か）

●この前フリーマーケットに行った時に何と、予約しないと手に入らないどせいさんストラップがっ！　もーっ、目が点ですよー。うれしかったー。…もっとマザーのグッズを出してほしい！　がちゃがちゃとか…。【神奈川県／滝川智香さん】　おかげで安く手に入ったみたいでよかったですね！　…がちゃがちゃは、右のハガキのブルチョさんがちょっと書いてるけど、ケータイクリーナーが出てたみたい…。ゲットできました？

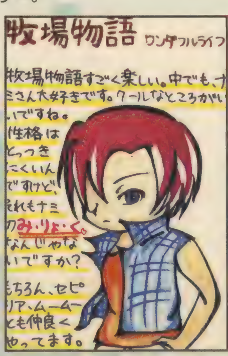


【滋賀県／ハナさん】

『牧場物語』の投稿が増えつつあります～。



【長野県／さとみんさん】名前をつけるのって悩みますよね！　うちは「きのこ」とか適当なんですが（り）



【新潟県／ムタ左衛門さん】ナミはやっぱりイチバン人気なのね。『～ガール』ではみんな誰にした？（り）

●誕生日に『黄金の太陽　失われし時代』を買ってもらい、初プレイ。初プレイで続編プレイっておかしいですかネ？　メチャクチャ楽しいです。ハマりました～。ピカードをやっと仲間にしたところです。戦闘リアルですよね～。音楽もキレイです。【神奈川県／おはぎさん】　りふぁも『失われし』で初プレイ。前作の物語が気になりません？…っていうか抜かれる～！↑やっと船入手（苦笑）（り）



【兵庫県／きさらぎりんさん】



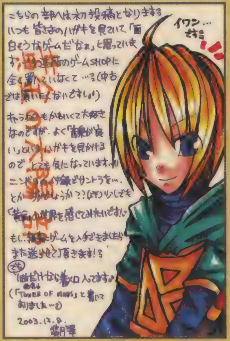
【佐賀県／ちわりんさん】気がついたらもうすぐ発売3周年？　早いなぁ。そろそろ続編が…（希望）（か）



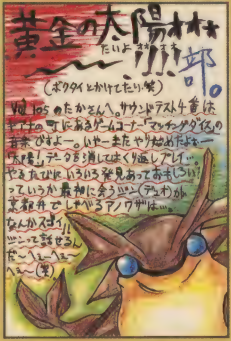
【岡山県／栗原ひろさん】遅くなっちゃったけど、シバの好きなシーン。…小説、あればいいのにな（り）

♪黄金ミュージック♪

サウンドテストの番号と曲の一覧表を作ってる人、やっぱりいました！　わざわざ作ってくれた人まで…。送ってくれた、**大阪府／輝河渚さん、宮城県／月影さん、神奈川県／瀧松青竜さん、北海道／一輝美香さん、京都府／MASAさん**、ありがとうございました！　さすがに一覧は曲が多すぎて載せられないけれど…これでいつまたサウンドテストの質問が来ても大丈夫～！…って時には来なかったりして。じゃあ次はかまどの一覧を…ってコレはさすがにいないかなあ（笑）。



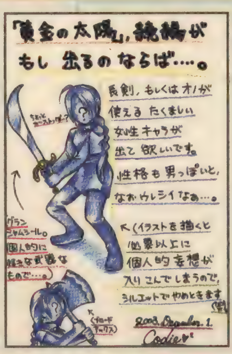
【埼玉県／翡月翠さん】GBAじゃゆっくり聴けないからな～。サントラになるといいですよねぇ（り）



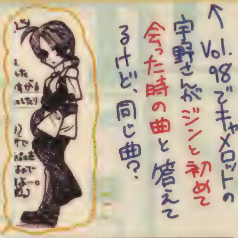
【兵庫県／ソーナンスみやさん】4番の曲はギアナのマッチングダイス。情報くれた皆さんありがとう（り）



【熊本県／瑠羅さん】わはは、女性4人いたっけ？と思ったらそういうことね。違和感ないっす（笑）（か）



【栃木県／コーディエさん】…って、ハガキの表には顔まで描かれてるじゃないですか～（右）（り）





【広島県／しぃ呂さん】女モノが装備できても困りますですが、見たい人は多そうです（笑）（り）

疑問、悩みアレコレ



●素朴な疑問。『封印』の時から思っていたのですが、イワンのマントには何が描いてあるのでしょう？　戦闘でしか見られないので、いまだにわからず。【千葉県／藤林沙羅さん】　よく見てもよくわかりません…（苦笑）。

●デュラハンが強くて強くて。何なんスかあの法外な強さは。どなたか倒しかたを教えてください…。【長野県／らりーたさん】　ず～～～っと倒せずに悩んでたようで…。いい方法を知ってたら教えてください。

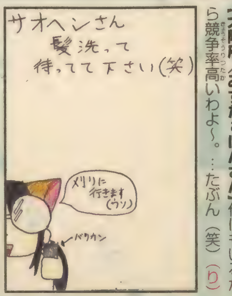
サオヘンぶーぶー！係 中間報告

ハガキが100枚集まると、サオヘンが坊主頭になっちゃうらしい。面白いお便りもきたのでちょっと紹介。

●丸坊主ってのはかわいそうなので、私としてはサオヘンさんの一発芸か1回だけニンドリタダ!!　でもOKです（笑）。【福島県／水鏡さん】　「見たい！」って人が多かったりするけど（笑）。



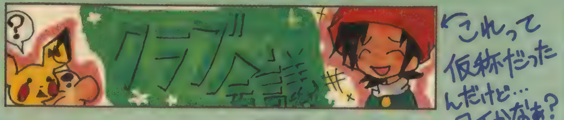
【埼玉県／こーくんさん】いーかげん募集すんな！と言われてますが、続けますとも（か）



【大阪府／みすたぁぽんさん】他にもいるから競争率高いわよ～。…たぶん（笑）（り）

お便りのあて先は　イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園　ゲームソフトファンクラブ」係 まで（どこの部宛てかも書いてね）

●『SSXトリッキー』!! 買ったのは弟なんですが、自分もハマりました。このゲームのヨイ所はたくさんあるんですが、まずキャラクターがみんな個性派でステキです。次に、とにかく長く遊べます！【秋田県／大ふぐ丸さん】うむ。まずは全キャラクターの性能をマックスに上げましょう。その間に、いろんな隠しルートが見つかるはず。街のステージでは、地下鉄に潜れたりするよ～。(か)



【福岡県／紅ノゆうひさん】

その他ゲームタイトル、企画モノ、その他もろもろコチラへ！

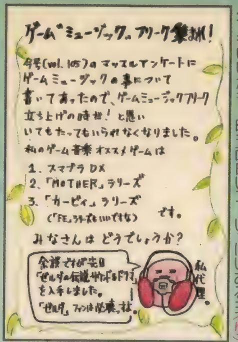
●『PSO』でニンドリロビー作るならば提案をば。64-2-10とかどうでせう? 64のニンテン（笑）。何度か様子見てるのですが、どこかチームが使ってる感じではないみたいですし。よろしければもうちょい偵察に行ってみますぜ。ドリーム発売から2日目を集合日にするとかね。まずチーム名決めましょうよ～。【岡山県／未灰星あさひさん】 なるほど。んでは仮で64-2-10にします? 合い言葉はニンドリャーでよろしく！



【大阪府／軍靴の記憶さん】太陽の光をたくさん浴びせるほど甘いスイカに…って感じかなあ（笑）(り)



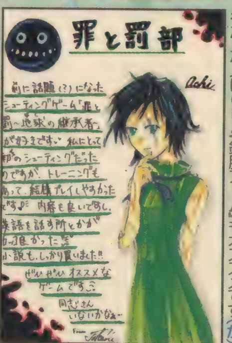
【北海道／さくや瑠璃姫さん】発売直前タイトル。こういうゲームがとうとうGCに登場とは！(り)



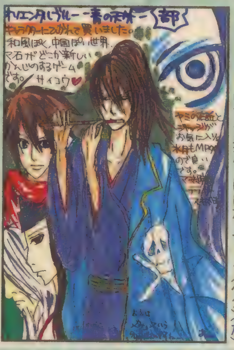
【愛知県／ゆめぞらさん】作曲者ごとの特徴とか調べてもいいかも。曲も面白いコトいっぱいあるヨ(り)



【北海道／まろろさん】かややんとりふぁは最近よくパネポンで対戦します。いつまでも面白い(り)



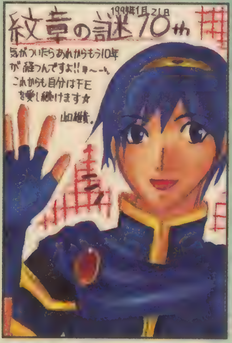
【福島県／時神風紀さん】お、なつかしー。これがスキだった人はGBA『鉄腕アトム』もオススメです(か)



【滋賀県／羽緒アルジさん】右近、パーティに入ってくれない…。いつも男だらけになっちゃう(ヘタ)(か)



【愛知県／辛カフェさん】ファミコン、スーファミ生産終了だし、いろいろ出るかもしれませんね(り)



【香川県／山口雄貴さん】ちょうど10周年だったんですね。これを機にリメイクされてたらよかったな(り)



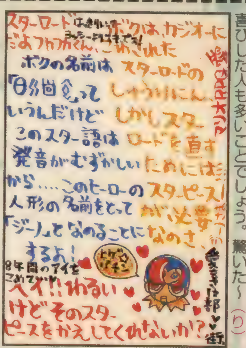
【岡山県／はつねさん】

好きなキャラクターに、クリエーターに、ゲームタイトルに…愛を叫べ！

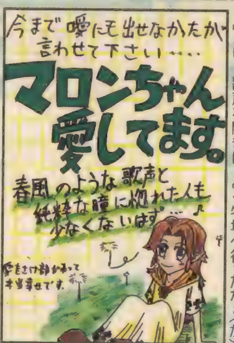
●弟が友達から借りてきた『スマブラ』にはまり中…（しかもロクヨン）。そこからリンクLOVEに！ かっこいいっス!! リンクの使い手になりてー!! いつの日か『ゼルダ』の作品やりたいっス！【埼玉県／水花さん】『時のオカリナ』はいつかプレイしましょっ！



●私もヨッシー大好き。あとクラトスも好き。（↑ミーハー?）【兵庫県／FL覚さん】味のあるヨッシーちゃん！



【愛媛県／街さん】『マリオ&ルイージRPG』で大喜びした人も多いことでしょう。驚いた～(り)



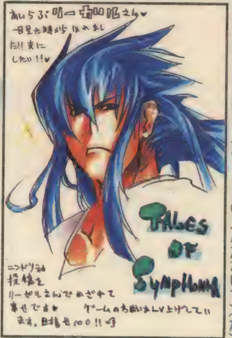
【東京都／よもぎmi-xさん】「ルルル～、ルルル～♪」という歌声を聞きに、よく牧場へ行ったなぁ(か)



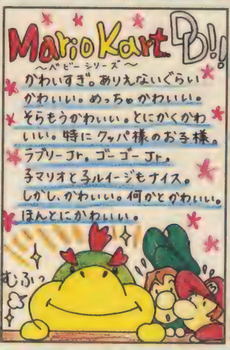
【栃木県／海老沼唯さん】今改めて記録を見ると、数字がスンゴイことになってる気がする…。(か)



【愛知県／ヒノ嵐さん】斧を使う女の子、っていうギャップがいいのね。プレセアなんか特に…(り)



【茨城県／おおもんさん】男臭いですね～。一途だし。ゼロスとは正反対…（あファンの人ぶたないで）(か)



【京都府／リミ子さん】加えてチビヨッシーと7人のコクッパが並んでくれたら更にかわいい。…だめ?(り)



【岐阜県／ネオンさん】確かに『コロシアム』で見られる様々な動きでますます好きになっちゃうかも(り)

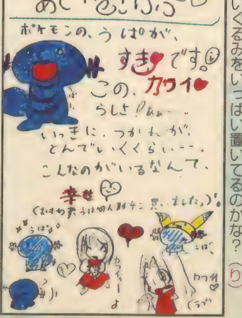


【愛知県／れあこいる・Sさん】普通かわいいキャラって目があるのに、ラルトスはなくてもかわいい!(か)

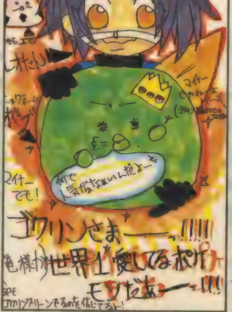
今回は、それぞれいろんなポケモンへ愛を叫ぶ投稿が多かったです。それぞれ違うパートナー！



【愛知県／ポケマニさん】「リザードン、ギャラドス、オニドリルも好きだった…」カッコイイ系ですね(り)



【新潟県／パッチールさん】秘密基地とかにウパーぬいぐるみをいっぱい置いてるのかな?(り)



【沖縄県／蒼鳩さん】い～じゃんマイナーでも！…てかそんなマイナーじゃないと思うけど(り)

しめきりインフォメーション

Vol.109
（3月6日発売）
→ 2月16日必着

Vol.110
（3月19日発売）
→ 3月1日必着



【愛知県／緑雨まさきさん】

しめきり枠も募集。ハガキサイズに横90×縦75mm程度の枠を作ってください。…さ～て次回は…次世代ワールドホビーフェアに行ったみなさん、ぜひ感想や体験談をきかせてくださいね～。

投稿のオキテ(2) 各部の看板を投稿する時は、なるべくヨコ長、タテ長なサイズだと嬉しいです。アンケートハガキで看板を描いてくれるのもOKですよ。あと、大きさは実際に各部で使用しているサイズより大きく描いてくれた方がいいかも。ま、サイズも大きさもあくまで目安ですので。あと、ニンドリ.comでイラストを掲載しようかとも考えているので、WEB上に載せるのがイヤな人は一言添えてくださると助かります。クッパ。

ビールびんと洗面器でもちつきだ！ なぜか攻略記事もあり

なんでもあり のごった煮ページ マッスルの闇鍋

正月といえばモチ！ ということで、どせいさんの鏡もちに挑戦。ちょっと怪しい作り方だけど…。



★マッスル・イガリン
12月が異常に忙しかった反動で、寝正月を決め込んでいたら…体重が大変なことに…。



★カズヤ
インタビューで「ワイルドターキー」を「大江戸大器」と聞き間違える。なんだそりゃ。

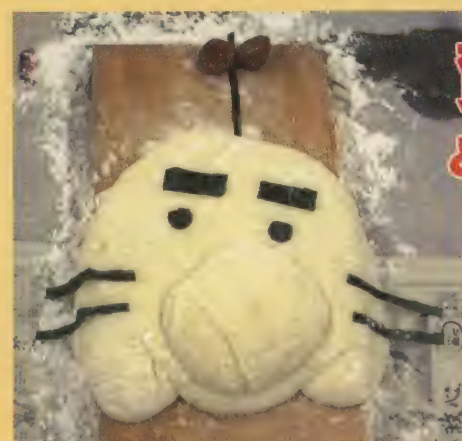
マッスルのひとりでできるわい

「編集部にあるもの」でもちつきに挑戦！

マッスル（以下マ）　カズヤ、お前はもちつきをしたことあるか？
カズヤ（以下カ）　ないッスよ。もちつき器で作ったことはありますが…。
マ　喝ーーーつ！ そんなものはもちつきと言わん！ よし、今日はカズヤのために、本物のもちつきを見せてやる!!
カ　でも、臼も杵もないッスよ？
マ　そこが素人の浅はかさよ。杵はビールびん、臼は洗面器、蒸し器は炊飯器で代用！ これぞマッスル流もちつきだ!!
カ　なんかイヤな予感がしますが…。

用意するもの
- ビールびん
- 洗面器
- 炊飯器
- もち米
- 日本酒少々
- かたくり粉
- のり

マ　まずはもち米を炊こう。普通に炊くとモチがベチャベチャになるので、通常の3分の2の水加減で炊くのがコツだ。そしてここでウラ技！ 日本酒を少し入れて炊くと、水が少なくても芯が残らないぞ。これで蒸したのと似た状態になる。
カ　伊東家の食卓みたいッスね。
マ　炊き上がったら洗面器にあけて、まずはビールびんの底でよく潰す。このとき洗面器とびんの底を水で濡らしておかないと、くっついて大変だぞ。だいたい潰れたもちつき開始！ 1人が濡れた手でひっくり返し、1人が洗面器を押さえ、もう1人がビールびんでつく！ ビールびんはマメに水で濡らすようにな。
カ　なんかもちつきとは程遠い光景ですが…ちゃんとモチになるもんッスね。
マ　つき終わったらカタクリ粉を敷いだまな板に乗せ、全体に粉をまぶす。あとは鼻と胴体を分け、形を作ってからノリで目とヒゲをつければ…よし、完成！
カ　おお！ 文句ナシのどせいさん！ こいつはこれまでで最高のデキですね。前に作ったオバQチョコやアンパンマンプリンもいい出来でしたが。
マ　ワシが前に作ったのはカービィチョコとどせいさんプリンなんだがな…。



賀正!! どせいさん鏡もち！

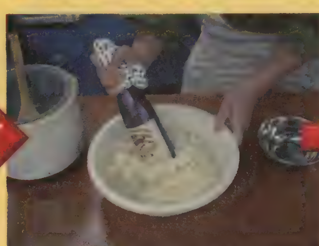
←鼻を乗っけて目とヒゲをつければ、あっという間にどせいさん。もち米5合を使ったら、まな板に乗りきらないほどの大きさに



シュールだ…
←仕事する人々を尻目に、一心不乱にもちをつく3人



↑普通はもち米を蒸すのだが、炊飯器で固めに炊いてもOK。日本酒を少し入れるのがコツ



↑ビールびんを杵、洗面器を臼代わりにする。くっつきやすいので、こまめに水で濡らそう



↑日頃の恨みとばかり、しらじらしくマッスルの手をビールびんで殴るカズヤ

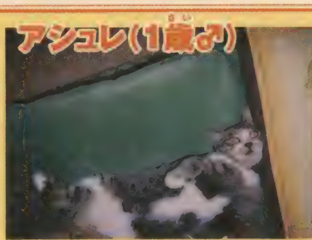


↑なんとか完成。粉をつけてくっつかないようにしてから、形をととのえてやろう

マッスルペット自慢

カ　新潟県のふぁる子さんは猫のアシュレを自慢！「テレビで見たんスけど、犬より猫の方がおちんちんがうまいそうです」って、なんちゅーコメントじゃ!!

アシュレ（1歳♂）



↑もうちょっとで1歳。かーさんが言うにはハンサムらしいです（ふぁる子さん）

パーシー



↑初投稿です。友達がくると、変な格好をします（五月さん）

りんのすけ

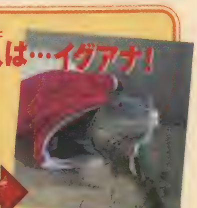


↑名前は男っぽいけど♀。よくケンカしてきます（Dr.Ryoさん）

パンダの中の人は…イグアナ！



↑こんにちは、僕パンダです。えっ!? 怪しくなんかないですよ！



↑中身は僕です。名前はぽち。この中に入るのが大好き（？さん）

ハミダシニンドリ　ハガキ、封書だけでなくメールでの投稿も大歓迎だけど、けっこう自分の名前と住所を書き忘れる人が多い。そういう人にはプレゼントを当てられないので、忘れず書いてくれ！

マッスルのゴシップストーン

『ピクミン』は10日でクリアできる?

マ　まずはVol.105のウワサ、キャメロット高橋宏之さんの前歴について。宮崎県の赤川さんからこんな答えがきたぞ。

●高橋宏之さんはもともとエニックスに在籍。『ドラゴンクエストⅣ』制作後、'90年にクライマックスを設立。『シャイニング&ザ・ダクネス』制作後、'91年に独立してソニックを設立し、『シャイニングフォース』シリーズを開発。ソニックの社名はソニック・ザ・ヘッジホッグから取っているとか。'97年に高橋秀五さん設立のキャメロットに合流し現在に至る、というところです。

カ　ていねいな回答、ありがとうッス！　次はユメミルさんからのウワサ。

●『ピクミン』は、全30パーツを10日で集められるらしいのですが、本当にできると思いますか?

マ　結論から言おう。9日でできる！　じつはワシ、攻略本作ったんだよね。

マッスルの鬼攻略

『ピクミン』9日攻略 全パーツ回収の手順

スペースの都合で詳しくは書けないが、9日でクリアする手順を簡単にまとめておこう。これを参考に挑戦だ！



←画面右上に注目。9日でへそくり金庫回収に成功！

1日め　遭難地点

赤ピクミンを25匹まで増やしてから、エンジンを回収する。

2日め　希望の森

最初に赤ピクミンを増やしたら、西回りに進んで、黄ピクミンを仲間にしつつレーダーを回収。南に戻ってダイナモを回収したら、スタートから北に進んでブラスター、西に戻ってネジを回収。

3日め　樹海のヘソ

最初にギアを回収。その間にオリマーだけで青ピクミンを仲間に。浜辺の敵を赤ピクミンで倒しつつ、パンモドキを倒してフロートを回収。ジャンパーとスタビライザーも回収し、ダマグモまで倒す。

4日め　遭難地点

ポジトロン発電機を回収。残り時間でピクミン（特に青）を一気に増やそう。

5日め　希望の森

まず東にあるアブゾーバーとサジタリウスを回収。次に南西にいるヘビガラスを倒し、ガイガーカウンターを回収。最後にフタクチドックリを倒しキャノピーを回収。残り時間でピクミンを増やそう。

6日め　樹海のヘソ

赤と青をつれてスタートし、ノンダイオキシンとガードサテライトを回収。次に青と黄でイオニウムジェット1を取りつつカベを爆破。最後にリブラとアナログコンピュータを取りにいく。

7日め　大水源

赤でスタート地点西の敵を全滅させたら、青で南の宇宙ムセン、マッサージマシン、さらにリペアTYPEネジを回収。次いでグルーオンドライブの回収をさせながら、黄で岩カベをできるだけ爆破する。

8日め　大水源

青95匹以上、黄数匹でスタートし、ジルコニウムローター、いす、イオニウムジェット2、リアクターまでを一度の移動で一気に回収。戻ったら赤でバウスプリット、黄でUVランプを回収する。

9日め　最後の試練

ダイオウデメマダラを速攻で倒し、へそくり金庫を回収する。

マッスルダイエット

マッスル正月激太り！ 決意の緊急ダイエット!!

カ　あれ、マッスルさん、その箱は?

マ　去年の夏に水飲みダイエットやっただろ。そのとき予算の都合で使えなかった、"やせる水"コントレックスを、1ダースまとめて買ってきた。

カ　そういやマッスルさん…太りましたね。なんかパッツンパッツンに…。

マ　言うな！　やっぱり、毎日の自転車通勤は大事だったんじゃよ。年末年始で休んだだけで、あっという間に3キロ以上アップ！　マジでヤバい!!

カ　で、コントレックスを買ってきたわけですか。ホントに効くんスか?

マ　まあ、コントレックスで痩せるというより、硬水なんで腹を下して結果的に痩せるらしいんだが…。ワシは胃腸が頑丈なのか、あまり「ピー」とは来ないな。まあ、とりあえず1日1.5リットル飲んでみよう。今度は本気だ！

1/8	
95.0キロ →	?キロ



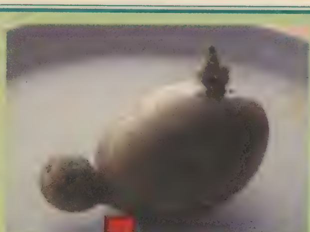
←自腹で買ったコントレックス。1日1本飲む予定

街角マッスル

どせいさんイモ?

マ　鏡もちに続き、ジャガイモにもどせいさんが登場!?　茨城県／うのちひろさんが写真を送ってくれたぞ。

カ　ちなみに2ヵ月おいといたのが下の写真。シワシワのじいさんになった代わりに増毛したとのこと（笑）。





←お母さんがスーパーで見つけて買ってきました（うのちひろさん）

カービィボーリング



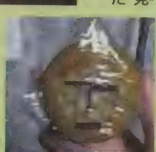
↑カービィのらしきレジャー施設を発見！（伍島誠壱朗さん）

元祖?



↑あのゲームが絵本界にまで進出していたとは…（prongsさん）

うみにん饅頭



↑登別温泉で買った饅頭の裏側に、「うみにん」を発見（?さん）

投稿のオキテ

マッスルの闇鍋では、以下のコーナーで皆さんのお便りを待ってます！

●マッスルペット自慢
ペットの写真に自慢の文をそえて投稿しよう！　動物の種類は問わないぞ。

●マッスルのひとりでできるわい！
君の考えた工作・料理などのアイデアを大募集。マッスルが実演します！

●本当にあった怖いマッスル
あなたの恐怖体験や怪談を募集。ゴーストスポットの紹介も。

●マッスルに訊け！
人生の悩みから、毒キノコの見分け方まで、マッスルが何でも答えます。

●マッスルの東京おのぼりさん紀行
行きそうで行かない東京の観光地を紹介。見たい観光地を書いて送ろう。

●マッスルダイエット
健康診断で太りすぎと判定されたマッスルに、君のダイエット法を送れ！

●マッスルのシブピカ探検隊
話題になってないけどやると面白い、GC、GBAのゲームを大募集！

●マッスルのゴシップストーン
あなたが聞いた、ゲームに関するウワサを送ろう。未確認のネタでもOK。

●街角マッスル
あなたが街角で見た「面白いもの」を写真に撮って送ろう！

〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部
「マッスルの闇鍋」係まで
（どこのコーナー宛かも書こう！）
FAX:03-3556-3287
e-mail:yaminabe@nindori.com

ハミダシニンドリ　今回の採用者の中から、抽選で1名様にマッスル特製記念品（机の中のもの）をプレゼント！　今号はイモの写真を送ってくれた茨城県のうのちひろさんだ！　おめでとう!!

マッスルアンケート

切手不要!! しめ切りは

3/5

プレゼントは83ページで選ぼう!!

今号のアンケート Enquete

83ページのプレゼントのうち欲しいものの番号とアンケートの答えを書いて送ってください。切手は不用です。**しめ切りは3月5日(消印有効)**、当選者は3月20日発売予定の本誌で発表。

記入上の注意

●1つのマスには数字は1つだけ、マスの中に収まるように書いてください。●筆記用具はHB以上の鉛筆やシャープペン、黒のボールペンを使ってください。●「01」や「001」などの数字は、頭の0も書いてください。●数字を書くときは、1はタテ棒1本のみで、4は上をくっつけずに書いてください。

記入例	
○よい例→	01、44
×悪い例→	1、44

①あなたの学校(職業)は次のどれですか?
1.小学校 2.中学校 3.高等学校
4.大学 5.専門学校 6.社会人
7.幼稚園 8.主婦 9.その他

②あなたの学年を数字で書いてください。学生以外のかたは0と書いてください。

③あなたの年齢を数字で書いてください。また、誌面に年齢を掲載してもいい方はOKに○を、掲載してほしくない方はNGに○をつけてください。

④あなたの性別を番号で書いてください。
1.男 2.女

⑤本誌以外によく読む雑誌を、右にある表1から3つまで選んでください。その他の場合は雑誌名も書いてください。

⑥あなたがよく使っているゲーム機、パソコンを、右にある表2から選んでください。

⑦あなたが今後買いたいと思っているゲーム機などを表2から選んでください。

⑧今号でおもしろかった記事を、右にある表3から3つ選んで、おもしろかった順に書いてください。

⑨今号でつまらなかった記事を表3から3つ選んで、つまらなかった順に書いてください。

⑩攻略してほしいゲームを3つ選んで書いてください。番号は、129ページ「発売ソフトスケジュール」の各ソフトの右端にあります。

⑪特集を組んでほしいゲームを3つ選んで書いてください。番号は、129ページ「発売ソフトスケジュール」の各ソフトの右端にあります。

⑫今後発売予定のゲームの中で期待しているものを、3つ選んでください。番号は、129ページ「発売ソフトスケジュール」の各ソフトの右端にあります。

⑬『ポケットモンスター』シリーズを買ったことがある方に質問です。あなたは「ポケットモンスター」の色違いのバージョンを両方買ったことがありますか? 当てはまる方に○をつけて下さい。また、はいと答えた方はその理由を書いてください。

⑭今号の特別付録「逆転スペシャルCD」について、あなたの満足度に○をつけてください。また、意見や感想があれば自由に書いてください。

表1

No.	雑誌名
01	電撃ゲームキューブ
02	ファミ通キューブ+アドバンス
03	ニンテンドーキッズ
04	電撃PlayStation
05	HYPERプレイステーション2
06	ザ・プレイステーション2
07	ファミ通PS2
08	ファミ通Xbox
09	ドリマガ
10	週刊ファミ通
11	Vジャンプ
12	Dengeki GAMES
13	ちゃお
14	なかよし
15	りぼん
16	コミックボンボン
17	コロコロコミック
18	少年ガンガン
19	週刊少年ジャンプ
20	週刊少年サンデー
21	週刊少年マガジン
22	月刊少年エース
23	学年誌(小学1年生~6年生)
24	すてきな奥さんのパソコン大好き。
25	その他

表2

No.	機種名
01	ゲームボーイアドバンス
02	ゲームボーイアドバンスSP
03	GBA専用通信ケーブル
04	GC-GBAケーブル
05	ゲームボーイ/ゲームボーイポケット/ゲームボーイライト
06	ゲームボーイカラー
07	カードeリーダー/カードeリーダー+
08	ポケモンミニ
09	ニンテンドーゲームキューブ
10	DVD/GAME PLAYER Q
11	ゲームキューブ ゲームボーイプレーヤー
12	ゲームキューブ用モデムアダプタ
13	ゲームキューブ用ブロードバンドアダプタ
14	ニンテンドウ64
15	プレイステーション2
16	プレイステーション/PS One
17	PSX
18	PSP
19	Xbox
20	ワンダースワン/ワンダースワンカラー
21	Windowsマシン
22	マッキントッシュ
23	その他
24	業務用
25	何も持っていない
26	特に買いたくない



表3

No.	記事名	No.	記事名
01	表紙	19	マッスルアンケート&読者プレゼント
02	逆転裁判3	20	任天堂の質問箱
03	逆転のインタビュー	21	すすめ!天任家族
04	ポケットモンスター ファイアレッド/リーフグリーン	22	どうぶつの森+村じまんフェスタ
05	ゼルダの伝説 4つの剣+	23	バテン・カイトス 終わらない翼と失われた海
06	お気楽 ゴクラク シムズ・ライフ!	24	1080° シルバーストーム
07	特製シール	25	ソニックヒーローズ
08	ニンドリ学園COLORS	26	ソニックチーム 飯塚隆さんインタビュー
09	デス仙人の教えてあ・げ・る	27	ロックマン エグゼ4 トーナメント ブルームーン/レッドサン
10	ドリームアラウンドザワールド	28	学園都市ヴァラノワール ローゼス
11	ニンドリランキング	29	ドリテク鮮果場
12	星のカービィ 鏡の大迷宮	30	ドリームキングダム
13	カスタムロボ for GAMECUBE	31	ニンドリスクランブル
14	HOMELAND	32	みすずリンクのNews DREAM
15	シレン・モンスターズ NETSAL	33	ランキング研究所
16	キングダムハーツ チェインオブメモリオーズ	34	NEXT 2WEEKS
17	ゲームソフトファンクラブ	35	GC&GBAソフト発売スケジュール
18	マッスルの闇鍋	36	特別付録「逆転スペシャルCD」

Vol.104号プレゼント当選者

①ニンテンドーゲームキューブ エンジョイプライスパック
福井県/佐藤純

②ゲームボーイアドバンスSP
神奈川県/高橋裕夏

③ゲームボーイプレーヤー
北海道/横山哲也

④ゲームキューブソフト「バテン・カイトス 終わらない翼と失われた海」
茨城県/保科文孝
神奈川県/藤江明日香
福岡県/西本秀平

⑤GBアドバンスソフト「ロックマンエグゼ4 トーナメント ブルームーン/レッドサン」
北海道/斎藤航
千葉県/向後匠
愛知県/釘崎佑樹
大阪府/難波六花
愛媛県/田中章博
大分県/森田文也

⑥ゲームキューブソフト「ハドソンセレクション Vol.3 PC原人」
青森県/明戸翔吾
山形県/秋場淳
東京都/上村泰正

⑦マクドナルドオリジナルポケモンフィギュア「コマタイプ」
鹿児島県/吉迫翼

⑧マクドナルドオリジナルポケモンフィギュア「ボールタイプ」
長野県/倉石和彰

⑨マクドナルドオリジナルポケモンハードトイ
北海道/竹原佐恵
長野県/西沢輝

⑩「ファンタシースターオンライン エピソード3」特製クオカード
千葉県/鈴木瑞穂
神奈川県/松羽光太郎
徳島県/上田義人

⑪小川陽二郎さんサイン入りPSOトリロジーボックス
宮城県/佐藤航太
神奈川県/本田晴大
福井県/前沢啓太

⑫ワイヤレスコントローラ ウェーブバード
大阪府/谷村広美

(敬称略)

穴埋めコラム 和尚の徒然なるままに

通勤途中の暇つぶしに何か面白いGBAソフトはないかなあ、と前々から思っていたのですが、突然『信長の野望』(GBA版)が欲しくなってしまいました。これはオリジナルのパソコン版でいうと『~武将風雲録』をモチーフにしています。私が初めてプレイしたシミュレーションがスーパーファミコン版の『~武将風雲録』だったこともあり、個人的に思い入れのあるタイトルなのです。

ゲームは王道戦国シミュレーションで、プレイヤーは実在した大名から1人を選び天下統一を目指します。開墾や商業開発で自分の国を富ませることで軍備を増強し、他国に攻め込んで領土を拡大していきます。私がこの作品(もっともGBA版に限らず、『信長の野望』シリーズ全般に言えることですが)の一番の魅力だと思うのがその自由度の高さ。どれだけ国を富ませるのか、誰と同盟し誰と戦うのか、など全て大名である自分が決めます。好きな戦国大名になりきって天下統一を目指すその過程で、自分だけの戦国時代を楽しめるのです。

というわけで、休日にお店を探し歩いてみたのですが、これが見つからない。発売日を調べてみると2001年9月28日とありました。まるまる2年以上前の作品であり、コーエーのホームページを見てみると生産終了していることが判明。今から新品を手に入れるのはなかなか難しそうです。こうなったら中古でも構わないので、気長に探していこうと思います。

ニンドリ! 読者プレゼント

応募の方法 アンケートハガキに希望のプレゼントの番号をご記入の上お送りください。

応募締切 2004年2月20日

当選発表 NintendoDREAM Vol.110（2004年3月19日発売予定）

※アンケートに回答頂いた方の中から抽選で当選者を決定いたします。なお、雑誌公正競争規約の定めにより、本懸賞に当選された方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

1 ニンテンドーゲームキューブ



年末年始は絶好調！ 遊べるソフトのタイトル数も充実してきたゲームキューブ。全4色の中から希望の色も書いて応募してね。

（提供：ニンテンドードリーム）

2 GBアドバンスSP



フロントライト搭載で画面が見やすいGBアドバンスの上級機種。全5色の中から希望の色も書いて応募してね。

（提供：ニンテンドードリーム）

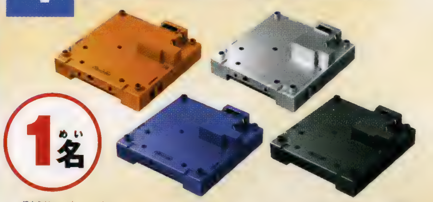
3 THE KING OF GAMES Tシャツコレクション



エディットモードより再発売中の任天堂ゲームのTシャツ「THE KING OF GAMES」から、前号のニンドリスクランブルでも紹介した、マリオとルイージのTシャツを各1名様に。どちらのTシャツが当たるかは編集部に任せてね。（TシャツのサイズはMサイズになります）

（提供：エディットモード）

4 ゲームボーイプレーヤー



GC本体に取り付けて、TVでGBやGBアドバンスのゲームが楽しめる周辺機器。全4色の中から希望の色も書いて応募してね。

（提供：ニンテンドードリーム）

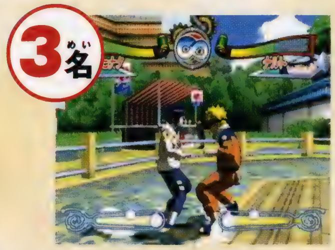
5 メモリーカード251



GCのゲームを遊ぶときに、絶対に必要になるメモリーカード251を3名様に。カードの残り容量を気にすることなく、ガンガンセーブしよう！

（提供：ニンテンドードリーム）

6 ゲームキューブソフト『NARUTO -ナルト- 激闘忍者大戦2』



人気アニメを原作とする格闘ゲームの第2弾。新キャラも多数登場しているほか、最大4人までの対戦も可能になっているのだ。

（提供：トミー）

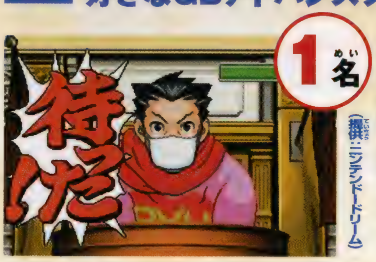
7 2月15日までに発売された好きなゲームキューブソフト



2月15日までに発売中のゲームキューブソフトをどれでも1本プレゼント。希望するソフト名を、ハガキに必ず書いて応募してね。

（提供：ニンテンドードリーム）

8 2月15日までに発売された好きなGBアドバンスソフト



2月15日までに発売中のGBアドバンスソフトをどれでも1本プレゼント。希望するソフト名を、ハガキに必ず書いて応募してね。

（提供：ニンテンドードリーム）

9 ガチャフォースグッズセット



人気のGCソフト『ガチャフォース』のロゴや登場キャラクタのイラストが入った、携帯用ストラップ、文具セット、メンコ、ヨーヨーのグッズと小冊子のセットだ。

（提供：カプコン）

10 マクドナルドオリジナル ポケモンカードゲームADV



1月23日から2月5日までの間にマクドナルドでハッピーセットを買うともらえる、マクドナルドオリジナルのポケモンカードゲームADV。全5種類のマクドナルドオリジナルカードをセットにして1名様に。

（提供：マクドナルド）

11 ポケモンケースSP



GBアドバンスSP本体とACアダプタ、通信ケーブル、GBアドバンスソフトを収納できて、持ち運びに便利なキャリングケースだ。

（提供：モリガング）

12 ポケモンバッグSP



GBアドバンスSP本体を始め、さまざまな周辺機器やソフトなどがたっぷり収納できるキャリングバッグ。中にはミニポーチも入っているぞ。

（提供：モリガング）

Q『FFCC』が大賞をとりましたね！（岐阜県・うみさん）A 文化庁メディア芸術祭のエンターテイメント部門で大賞に選ばれたんですね。名誉ある賞をいただけてとてもうれしいですね。

任天堂公式Q&A

読者のギモンに答えます。

任天堂の質問箱

にんてんどうのしつもんばこ　第107回

例年、年明け早々という時期は、新しいニュースが飛び込んでくることが少なくないのだけど、今回はファミコンカラーのGBA-SPの発表がありました。さらにパッケージがとってもかわいいファミコンソフトが10タイトルも登場するんだって。一方、「異質の商品」に関して気になる人も多いと思うけど、そのへんのことも萩島さんに聞いてみました。それでは萩島さん、今号も回答をどうぞよろしく！

質問箱の読み方　読者からの質問を、編集部サオヘンが代表して任天堂関係者に聞く、このコーナー。回答者は企画部の萩島さんです。

こんごうのナビゲーター

サオヘン

左尾昭典（さおあきのり）。ニンドリ編集長。1957年福岡県生まれ。『4つの剣+』を早速プレイ。「ナビトラッカーズ」のテトラの声がいい感じです。「さお、がんばって」なんて言われると、2文字名字でよかったと実感

回答者

任天堂 企画部 企画課

萩島光明さん



PROFILE

はぎしまみつあき●人類が月面に着陸した年、1969年12月16日に東京で生まれる。Jリーグがスタートした1993年、任天堂に入社し、東京営業部を皮切りに、業務部、衛星放送事業部などを転籍、7年前から現在の企画部に異動。新作ソフトのプロモーションなどの仕事で、京都と東京を行き来する毎日。今年の萩島さんの目標は？「今年こそ5キロ減量することです！ そして、リバウンド阻止!!（笑）」

こんごうのワンショット



カプコンの取材で大阪に行ってきました。大阪駅に着いて、上を見上げるとイナガキマリオの巨大広告が！このヨドバシカメラの壁面広告はいろんな場所からハッキリ見ることができましたよ

Question 1　短期決戦だった2003年末

年末商戦はいかがでしたか？

千葉県・太川さん

GC、GBAともに絶好調でした（笑）。

でも実は、やきもきしたところもあったんです。例年は、11月後半から店頭での売れ行きがよくなっていくんですが、昨年末はそうではなかったんです。12月に入っても任天堂の商品だけでなく、全般的にモノの動きが鈍い傾向にあったようです。ところが12月の第2週から3週にかけて、いきなりグググ～ンとゲームキューブの販売数があがってきました。まさに短期決戦のような感じで。きっと事前にいろんなお店の価格をチェックして、クリスマス直前になってから購入された方が多かったんでしょうね。それに今回の年末商戦で目立ったのは、トイザらスさんでの売れ行きが、例年以上にすごかったことですね。ただ、雑誌や新聞などで、ゲーム機の販売台数が公表されたりしますが、そのようなデータにトイザらスさんの数字が反映されないケースがあり、任天堂が把握している実際の売上げより少ないデータが公表されていることもあったようで、そこはすごく残念でしたね。

☞ 10月17日にゲームキューブが1万4000円に値下げになったのに、販売台数が爆発的に伸びるようなこともなく、正直な話、サオヘンもじれったく思ってました。でも、「年末商戦に強い任天堂」は今回も生きてたようで一安心。なんとか、この勢いを持続させてほしいですよね。



↑年末に量販店に行くと、ちょうど追加でゲームキューブを並べているところでした。新しいユーザーさん、いっしょにGCライフを楽しみましょうね

Question 2 ファミコン20周年は続いてます

年明けのいいニュースはありますか？

静岡県・たべっこどうぶつさん



人気のFC仕様のSPをリニューアルして発売します！

今回発売するGBA-SPは、ファミコン20周年やホットマリオキャンペーンでプレゼントするファミコン仕様のSPとはデザインが異なっています。キャンペーンでプレゼントしたSPは、閉じた状態ではファミコン本体をイメージしていて、開けたときはファミコンのコントローラをイメージしたものでしたが、今回販売するSPは、閉じた状態、開けた状態ともにファミコン本体をイメージしたものになっています。それに操作面もファミコンレッドからパールホワイトに変更されていて、写真ではわかりにくいと思いますが、パールがかった色を採用しています。また、パッケージのデザインも『スーパーマリオ』を強調したものになっています。SP登場1周年にあたる2月14日に発売されますので、バレンタインデーのプレゼントとしては、まさにピッタリという商品ですよね（笑）。

☛ ファミコンカラーの発売にあわせて、10タイトルのファミコンミニも登場！ 具体的なタイトルなど詳しい情報は「ニンドリスクランブル」（122ページ）を読んでほしいけど、これらのタイトルはファミコンソフトをGBアドバンスソフトに移植したもので、パッケージも当時の雰囲気をそのまま伝えるデザイン。だから、コレクターズアイテムとしてもすごくいい感じなんです。ただし、いまのところ、シリーズ化の予定はないようですよ。



↑上がプレゼントキャンペーンで配られるファミコン仕様のSP。下が、今回発売のファミコンカラーSP

Question 3 E3の発表まで待てない!?

しつこいようですが「異質な商品」について教えて！

東京都・ピグモン2さん



1月9日付けの京都新聞に記事が出てましたね。

新春トップインタビューということで、社長の岩田が取材にお答えしています。岩田は新商品について、「お客様が今まで味わったことのない異質なプレー体験を提供したい」と話しています。つまりこの商品は、ゲームキューブやGBアドバンスといったゲーム機とは異なる性質をもち、誰が遊でも面白いインタラクティブなエンターテイメント商品として、任天堂の第三の柱に育てたいと考えているんです。ただし、今年の5月にアメリカで開かれるE3で発表して、それを見た人たち全員が評価してくれるどうかはわかりません。でも、10人に1人でも、面白いと思ってくださる人がいて、それがやがて、ファミコンやゲームボーイがそうであったように、世界中に大きく広がっていくような商品に育てていきたいと考えています。

☛ わかりましたか？…って、さっぱりわかんないですよね。GCのようにテレビにつないで遊ぶものなのか、それともGBAのように液晶モニターを見て遊ぶものなのか…。それに、メディアも光ディスクを使うのか、カセット方式なのか、皆目見当がつきません。だから、せめて開発コード名だけでも明らかにしてほしいという感じです。かつて、ジンジャーという夢の乗り物が話題になり、とてもワクワクしたことがあるけれど、そんな風に発表してくれないかなあ。「バーチャルファミコン」とか、「ドリームイワタ」とか何でもいいんです。ただ、「異質な商品」という呼び方は固いというか、あんまりワクワクしないんですよね。



←年末年始は新聞各紙に登場することの多かった、任天堂の岩田社長。今年はすごく驚くような発表をいっぱいしてくれそうです



→こちらは、昨年中国で発売され、好調な売れ行きが伝えられる神遊機。このように、任天堂はいろんなエンターテイメント商品を研究・開発している会社なのだ

Question 4 ファミコンは進化していた

ファミコンコントローラのボタンが変わったのはなぜ？

群馬県・稲葉言紡さん



耐久性が増すからです。

ファミコンが発売された当初は、コントローラのABボタンは四角のカタチだったんですけど、後から丸に変えたのは、壊れにくくするためなんです。四角だと、角が引っかかりやすいですし、摩耗しやすくなるということなんでしょう。四角ボタンのファミコンは、東京写真美術館で開催中の「レベルX」（2月8日まで）でも展示してありますので、機会があればご覧くださいね。でも、このイベント、最初に宮本が企画の話を聞いたときはすごく心配になったようですね。「ファミコンのカセットをすべて集めて並べます」と言われても、それが果たして面白いのか？って（笑）。ところが、ただ単にカセットを並べるだけでなく、様々な企画が用意された素晴らしい展覧会に、来場者の方はすごく満足されているようですし、宮本も会場で年代順に並べられたカセットを実際に見て、自分の子どものように感じたようですね。

☛ ここで、石川県の三軒茶屋 真裕さんが教えてくれた情報を。宮本さんの母校（金沢美術工芸大学）のある金沢市で「eAT'04」というイベントが開かれるんだけど、その名人賞に宮本さんが選ばれたんだそうです。授賞式は2月20日、金沢市観光会館で開かれ、宮本さんの講演も聴けるそうですよ。入場は無料なので、お近くにお住まいの人はぜひ。サオヘンも行きたいなあ…。（eAT'04に関する情報はホームページで…http://www.city.kanazawa.ishikawa.jp/eat/）



←「レベルX」では、宮本さんや糸井重里さんらの「履歴書」を見ることもできるのだ。とは言っても、このイベント用に書かれた履歴書なんだけどね



↑「レベルX」で展示中の四角ボタンファミコンがこれ

ハミダシ質問箱

Q チョットルイージキャンペーンの反響は？（東京都・ティルさん）

A 数字はわかりませんけど、すごい反響のようですね。きっと『マリオ&ルイージRPG』でファンが急増したんでしょうね（笑）。

Q 昨年のE3で発表した「ガイスト」は開発しているのですか?(岩手県・花さん) A もちろん海外で開発しています。今年は海外の開発会社とのコラボレーションも増えるかもしれませんね。

Question 5 待ち遠しい今年の春

『ピクミン2』はいつ頃の発売になるんですか?

北海道・秋吉元美さん



夏までお待たせすることはありません。

…と前にお話ししましたよね。ということは、やっぱり春でしょう(笑)。ちょっと陽気になって、ポカポカしてくる季節というのは、ピクミンが活動するのに相応しいと思うんですよね。だから春くらいには…。それにしても、『ピクミン2』へのみなさんの期待がどんどん大きくなってるようですね。昨年の秋に一度情報を出して、そのあとご無沙汰していますので、たぶん心配されてる方も多いんでしょうけど、大丈夫です。そんなにお待たせしない時期に発売したいと思っています。

いや、ホント、『ピクミン2』の発売時期に関する質問がとても多いんです。何しろ『1』が発売されてから、早2年と3ヶ月。『1』が出た頃、続編に関する宮本さんの「半年くらいで」なんて発言もあっただけに、発売を待ちきれないファンも多いことでしょう。でも、ピクミンの春はもうそこに来ていますよ。



➡『ピクミン2』の世界観を伝えるクレイモデル(人形)。これを制作したのは意外な人物でした…(次の質問へGO!)

Question 6 木曜日はゲームショップへ

『1080°』はどうして木曜発売なのですか?

福島県・ノリさん



最近は木曜発売のソフトが増えてますよね。

これは営業的な判断があるからなんです。というのも、たとえば金曜日に発売して、土日に店頭から商品がなくなってしまった場合、新しく商品を追加するのは、翌週からになってしまうんです。でも、木曜に発売して、売れ行きが好調であれば金曜日にリピートをかけることも可能になるわけなんですね。「お店に行ったけど、売り切れ」という事態をできるだけ避け、お客さまにご迷惑をおかけすることを少なくしようということで、木曜発売のソフトが増えてるんです。でも、今後発売される任天堂ソフトがすべて木曜発売になるというわけではありませんので、ご注意くださいね。

『1080°』は明日22日に発売されるんだけど、ここでちょっとお詫びを…。前号のQ9のキャプション(写真の説明文)に「GC版の『1080°』のイラストを描いたのは、N64版と同じ人」と書きましたが、誤りでした。今回のGC版のイラストを描いたデザイナーさんは、N64版のときに取説やパンフレットのデザインを手がけただけでなく、なんとオープニング曲のボーカリストや、英語の作詞までやった方なんだそうです。さらにビックリなのは、Q6で紹介した『ピクミン2』のクレイモデルの制作から撮影、合成デザインまで、すべて担当したんだとか。なんと多才な! お詫びをかねておじゃましますので、ぜひインタビューさせてください!!



⬅これがGC版『1080°』のイラストなんだけど、『ピクミン2』のクレイモデルをつくった人が描いた作品とは思えないでしょ?

Question 7 シリーズ4作目、いよいよ登場!

『カスタムロボ』の発売日はいつになったら決まるの?

新潟県・倉石裕幸さん



お待たせしました!

3月4日の発売が決まりました! 今度の『カスタムロボ』はロボットアクションRPGというジャンルになっています。これまでのシリーズでは、チュートリアル的なカタチで、いわゆるカスタムのやり方をわかりやすく伝えるためにRPGモードを取り入れていたわけです。でも、今作では、チュートリアルとしての要素をもちながらも、RPG本来のストーリーを十分に楽しめるものになってるんです。また、バトルモードでは、ファン待望の4人対戦も実現します。分割画面でなく、1画面のなかで4人が同時にバトルを行うことができるようになります。ロボのグラフィックに関しても、非常に洗練されたデザインになっていますので、これまでのファンだけでなく、幅広いお客さんに体験していただいて、『カスタムロボ』の楽しさを味わっていただきたいと思っています。

N64で最初に『カスタムロボ』が登場したのは1999年12月のこと。続いて、N64版の続編とGBアドバンス版が発売され、今度のGC版はシリーズ4作目にあたるのだ。今作の前評判はとても高く、萩島さんら、任天堂企画部のスタッフさんたちは新しいプロモーション展開も考えてるようですよ。



➡イメージイラストもかっこよくなった『カスタムロボ』。発売日は決定したけど、タイトルは仮称のまま

Question 8 いろんな曲で叩いてみたい

『ドンキーコンガ』の追加ディスクがほしい!

広島県・安部寿和さん



N.O.Mはお読みになりましたか?

N.O.Mというのは、任天堂ホームページで展開している「ニンテンドーオンラインマガジン」の略称なんですが、そこに『ドンキーコンガ』の開発スタッフインタビューが掲載されてまして、続編について聞かれた開発スタッフは、「考えています。年末年始に『ドンキーコンガ』を買っていただいた方々のためにも頑張りたいですね」とコメントしています。現段階で、追加ディスクの発売が決まっているわけではありませんが、ユーザーのみなさんからの要望も多いようですし、開発スタッフもヤル気になってますので、正式発表を楽しみにお待ちいただいてもいいでしょうね。

コンガという楽器は、もともと海外で生まれたものだし、アメリカやヨーロッパでも『ドンキーコンガ』が出るのは確実(正式な発売時期は未発表)。…ということは、海外バージョンの追加ディスクが発売されるなんてこともありえるかも? というわけで、タルコンガを叩きながら、続編の発売を待つことにしましょう。



⬆萩島家では、息子さんが取り憑かれたように『ドンキーコンガ』に夢中になってるんだとか。手拍子の代わりに叫んだりして、大騒ぎで楽しんでるそうですよ(写真は『ドンキーコンガ』を楽しむ萩島一家のイメージです)

Question 9 ゼルダ特別ディスク」はまだですか?

クラブニンテンドーのプレゼントはこれから増えますか?

千葉県・竹本拓未さん



もちろん増えます。

これからもお客さんに喜んでいただけるようなプレゼントを、クラブニンテンドーのラインナップに揃えていきたいと考えています。というのも、加入者数がとても順調に伸びているんです。具体的には、家族会員を含めて20万人以上の登録をいただきました。ソフト発売から3ヶ月、登録開始から2ヶ月での数字としてはとても順調と言えると思います。クラブニンテンドーの場合、ソフトを買っていただいてから初めて登録できるという、とてもハードルが高いなかで会員数が順調に伸びているわけですから、本当にありがたいことだと思いますし、そういったみなさんに喜んでいただけるようなプレゼントもご用意したいと考えています。

ファミコン版の『ゼルダ』やN64版『ムジュラの仮面』などのソフトが1枚のディスクに収められた「ゼルダ特別ディスク」に関する情報は、残念ながら、まだ。1月にはポイント数や配付時期が明らかになるという話だったので、この号が出る頃にはクラブニンテンドーのホームページで明らかになってるかも?



←マリオが新年の挨拶をしていたクラブニンテンドーのホームページ。「新たなプレゼントをご用意します」というフレーズにご注目

Question 10 もうすぐ発売だよ〜!

『4つの剣+』の「シャドウバトル」について詳しく教えて!

愛知県・河村拓哉さん



これも楽しめますよ〜(笑)。

このゲームはもう、性格が出まくりのゲームですね(笑)。積極果敢にバクダンを投げまくる人がいると思えば、慎重派の人は穴のなかに隠れたりして。さらに、その穴から引きずり出そうとするイジワルな人もいたりするんです(笑)。だから、ホント、壮絶なバトルが繰り広げられるんですよ。それにステージも多彩で、そのステージごとにしかけられた仕掛けをいかに有効に使うかが、勝負の分かれ道になったりします。また、グラフィックの質もすごく高くて、2.5Dという言い方をしてますけど、炎がボボボーッと燃え上がるシーンなんかは必見ですよ。実際に火の熱さを感じられるくらいのリアリティがあったりするんですね。

『4つの剣+』に収録されている3本のゲームのなかの「シャドウバトル」。なぜ、「シャドウバトル」と呼ぶようになったかと言うと、いわゆるニセリンクがプレイヤーキャラになってるからだそうです。N64版『時のオカリナ』に、ダークリンクが登場したけど、まさにそんな感じ。ニセリンクだから、多少の悪事もOKって感じで、すごいバトルができるというわけなんですね。



↑『4つの剣+』は残念ながら、3月18日に発売延期に。GBAケーブル同梱なので、パッケージは通常版の2倍のサイズ

Question 11 やっぱり「ゼルダ」

萩島さんの好きな任天堂の歴代CMは?

岡山県・ミッキーさん



好きなCMはたくさんありますが…。

でも、やっぱり思い出深いものになると、自分が関わったCMということになりますね。もともとCMのゲーム画面の選択は大変重要なんですが、企画部に配属されて、運良く『時のオカリナ』のCMに関われることになったとき、数秒のワンカットでも、とてもこだわって撮影したんです。また、『ムジュラの仮面』のCMをつくるときは、不可思議な世界と怖さがこのゲームのテーマになっていましたから、実際にゲームをプレイして、そういった点をいちばんうまく伝えられるシーンをゲームのなかから探したわけです。それでモンスターの目がギョロンと画面いっぱいになるシーンを入れるようにしたんですけど、CMの試写会を社内で開いたとき、そのシーンがでた瞬間、初めて見た人がグッとたじろいだんです。その姿を見て、「成功!」って思いました(笑)。もちろんCMをつくるときは、制作会社の監督さんらと「このシーンは長すぎる」とかいろんなやりとりをしながらつくるわけなんですけど、任天堂には多くのCMがあるなかで、個人的に印象に残っているCMといえば、この2つですね。

『4つの剣+』のCMは3月上旬からスタートするみたい。萩島さんにその内容について聞くと、「秘密」なんだって。何かたくらんでそうです。



←これが『ムジュラの仮面』のCMのシーン。「こんどのゼルダはこわさがある」というキャッチフレーズでした

ハミダシ質問箱

Q 『マリオゴルフGBAツアー』はどうなったの?(長野県・マリオ・タロンさん)

A そんなにお待たせしない時期に発売したいと思います。ソフトによって、プロモーションの期間が異なりますので、もうしばらくお待ちくださいね。



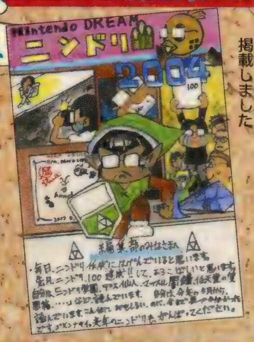
「任天堂の質問箱」質問大募集!

萩島さんへの質問をどんどん送ってね。キューブやGBA、昔のハード、ソフトやキャラクター、CMの話まで、任天堂に関係のある質問ならなんでもOK。ハガキやファクスで質問を送ってくる場合は、1枚の紙に質問をいくつ書いてもいいのだよ。

あて先はこちら!!

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンドリ編集部「任天堂の質問箱」係
Eメールもokですよん➡ qanda@nindori.com

任天堂の似顔絵箱



静岡県の飯塚亮太さんが送ってくれた「サオヘンリンク」の図(かっこいい!)。ドリキン宛てに送られたものなんだけど、こっちで掲載しました

登場人物

ダッシュくん 将来のユメはゲームクリエイターとニンドリ編集者とプロケロファーと任天堂社員。"猿楽庁隊員になる"という目標も加わった。

かあさん ムスコと動物がまじめに猿楽庁の話を聞いているあいだ、ずっと『スーパーマリオブラザーズ』をプレイしていたオールドゲーマー。

サオヘン 新年早々、東奔西走するナゾの編集長。『逆転裁判』の大阪カプコンと質問箱の京都任天堂というダブルヘッダーをこなす花の40なかば。

ボギー ゲームのやりすぎで目・肩・腰の痛みに悩む謎多き動物。猿楽庁のゲーム専用ブース(棚と机)が欲しくてたまらないらしい。



前回のお話 ゲームの良くするヒミツ組織があるというウワサを聞きつけた天任ファミリーが向かった猿楽庁（さるがくちょう）。しかしそこはゲームのチューニングをするのがお仕事の立派な会社だったのだ。一番エライ橋本徹（とおる）さんは元任天堂の社員でスーパーマリオクラブなどを担当。元任天堂ヒゲ部のかあさんの先輩だった人らしい。



干支がサルな今年、ゲームのパッケージにある猿楽庁さんのおサルさんマークに注目してみてね！

はやのん先生のホームページ→http://www.hayanon.jp/

お便りのあて先は はやのんさんへのお手紙は、こちらの宛先まで送ってね

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「すすめ！天任家族」係 まで

または

メールができる人ははやのん先生のメールアドレス
hayanon@hayanon.jp まで

ホッホーイ! ホッホーイ! もっともっといい生活。自分だけの村、じまんしちゃおう!

どうぶつの森e+ 村じまんフェスタ

ひとりよりふたり

広めよう『森+』の輪 Vol.36

作品募集中!

さくひんぼしゅうちゅう

みんなで『どうぶつの森』を楽しもう！みなさんの村の様子を、紹介&募集しています。『森』に関する企画もアリ！



「森をつくろう！ コンテスト」は今回が最終回。完成度の高いジオラマ作品はもちろん、工夫がキイたものやお笑いものまで、いろいろ楽しませてもらいました。ところで、下で紹介しているレターセット、見れば見るほどほしくなってきちゃいました。便箋、封筒、シールがおそろいになっててカワイイんですよ〜。特に封筒がお気に入り。

クラブニンテンドーで

『どうぶつの森』グッズをゲット!

昨年12月から、いよいよクラブニンテンドー（http://club.nintendo.jp/）の景品交換がスタート。その中には『どうぶつの森』のオリジナルグッズも！ お店では買えないものだから、ポイントをためてゲットしよう。

GCネームプレート
150ポイント

『ゼルダの伝説』、『マリオカート』、そしてこの『どうぶつの森』の3種から選べる。つぶきちとまめきちのイラストが入ったキュートなプレート。色がイエローだから、濃い色のキューブと組み合わせた方が合うかも。

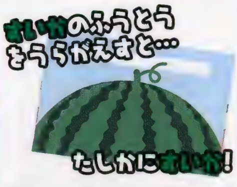


レター&シールセット
200ポイント

ゲームでおなじみのびんせんがホントに使える！ よくあるびんせん、オレンジなびんせん、すいかのびんせん、エアメールなびんせん、タコちゃんのびんせん、ゆきふるびんせん、アカデミーのびんせん、さくらちるびんせんの8種類がそれぞれ2枚と、封筒、シールのセットです。使うのがもったいないよ〜！







↑それぞれのびんせんに合わせたデザインの封筒がとってもキュート。裏面もいい感じなのだ。それぞれの封筒専用の封かんシール（「すいかのふうとう」には「産地直送」印！）付き

おでかけ! ニンドリ村

SDカードを使って、ニンドリ村におでかけしよう！

ただ今の来訪者 **9** 人

今回のおきゃくさん



しっかりポーズを決めてくれたりと、写真の撮り方がナイス！ うしさんは2匹の動物の絵のマイデザインを着てきたようで、後姿も撮ってくれました。おでかけ中の写真も、なかなか楽しい撮り方をしてくれてます…って、アレレ？



↑ああ、前に紹介した所に落ちちゃった〜！2人目ですわ

↑「りふぁのお花畑をねらうたつひこ」だって（大笑）！

…なんで5月なの!?

GC本体の時計がズレてたみたい…。おでかけの時に大変なことになっちゃうよ！ みんなも、確認しておこう！ 1年ズレてたりとかするかもよ〜。



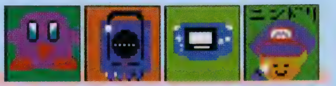
↑正確な日付のGCで戻ると…ありゃまぁ、やっぱ雑草だらけ

↑マペット村からジョンが引越し…ってこんな所にぃ〜！

↑各家の前に置いてある家具はプレゼント？ ありがと〜！

デザインもおいてくれました

左から、カービィ、ゲームキューブ、アドバンスのふく、ケインニッヒさんです！



編集部員の住むニンドリ村におでかけしたい！ というアナタは、名前、電話番号、村の名前とプレイヤーの名前を書いてdoubutu@nindori.comへメールを送って下さい。件名は「ニンドリ村おでかけ希望」でお願いしますね。パソコンのメールで『森e+』の村データをやりとりしてのおでかけとなります。

ところが…！

今回、村のデータを戻したら、その後ニンドリ村のデータが読み込めなくなってしまった…。スタートボタンをおすと真っ暗に。何でだ〜!? 村データを戻す時に不具合が起きたのか、パソコンでやりとりした時にデータに問題が生じたのか、静電気バチバチでおかしくなったのか!? （←え？） ついに任天堂サービスセンターに駆け込むコトに…。どうなる、ニンドリ村!?

森をつくろう！コンテストFINAL

タカラより好評発売中の「森をつくろう！」シリーズを使った作品の紹介。たくさんのご応募、ありがとうございました。

No.23：神奈川県／安藤岳志さん

間違いが見つかるかな？

なんと、「森つく」で間違い探しを制作！ 2枚の写真を比べると、ひとつずつ間違いがあります。…もっと間違いの数を増やして、もう少し複雑にするとおもしろそう！






（間違い探しの答え）上：はにわの大きさ　下：リリアンの服

No.24：愛知県／二宮祐揮さん

『森』が近代化!?



「姉（9歳）と弟（4歳）のコラボです。喧嘩もしますが、結構仲良く遊びます」とのコメント。駅前にはコンビニもできて…。それでもちゃんと、駅にはとたけけが来ているようです（笑）。




No.25：東京都／どうぶつさん



おかしの箱で手作りホテル

家具が見やすいように作られたホテル。ネコのオリビアさんが気持ちよさそうに寝ています…（笑）。壁紙なんかも作ってみるといいかもしれませんね！





他にもこんな作品が届きました！

惜しくも入選にはならなかったけど、素敵な作品を紹介します。ぜひまたチャレンジしてくださいね！





（東京都／鈴木美幸さん）シリーズ1の頃から集め、大人も子供もはまっているとか。同じキャラクターのフィギュアもたくさん。にぎやかに並べてくれました！




（埼玉県／ゴールドさん）坂道を作ったり、店に電球を取り付けた工夫がグッド。でも写真が見にくくて残念。



（埼玉県／志村恭平さん）お父さんといっしょに仕上げてくれたみたい。かわいらしい作品ですね。



（北海道／ニン鳥さん）「森にも雪がふりました。寒かった～」とのコメント。本物の雪の上に並べたのね！

これからも素敵な作品を楽しく作っていきましょうね！

「森つく」で遊んでるみんな！、今更だけど、コレってテレビでコマーシャルやってたりもするんだよね、にゃは。次は個性派女優…になるつもりのアタイが出演！…できたらいいな。



応募のきまり

※作品の返却はできませんのでご注意ください

村じまんフェスタ

- 村の様子を、ビデオや写真に撮って送ってください。デザイン、部屋のレイアウト、村メロはもちろん、家族で楽しく遊んでいる様子などでもOK。「こんな風に遊んでるよ！」と自慢できるようなもの待ってます
- SDカードアダプタを使って撮影した写真、デジカメで撮った写真などのデータは、パソコンのメールで送ってください。アドレスはdoubutu@nindori.comです。
- おうちや町で見かけた森っぽいモノを写真に撮って送ってください。その他、手作りな森なんかもいいですね。アイディア次第で何でもアリ！
- とってもいいカンジな作品は、たぬきち賞に選出します。賞品は任天堂公認のTHE KING OF GAMESのTシャツ！（www.the-king-of-games.com）絵柄は当選してからのお楽しみ。



賞品は「Nintendo プリントTシャツ」！

編集部員の住む村におでかけができる、ニンドリ村おでかけ企画も進行中！

あて先

〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8F
ニンテンドードリーム編集部
「村じまんフェスタ」係

〈Eメール〉
doubutu@nindori.com

ハミダシニンドリ SPコンボのヒントはマグナスの説明文に書かれていることが多い。新たなマグナスを手に入れたら必ず一度は確認しておき、今回紹介しているもの以外のSPコンボも見つけだそう！

徹底攻略

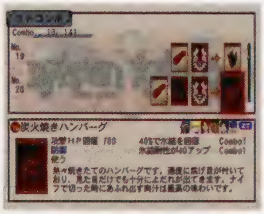
GC ●ナムコ ●6800円 ●RPG ●1人用 ●8ブロック

バテン・カイトス～終わらない翼と失われた海～

攻略4回目の今回は、普通にプレイしていてはなかなか手に入らないマグナスも入手できるSPコンボを公開。

オススメマグナスの作り方つき SPコンボでおいしいマグナスを作り出そう

戦闘中のHPの回復を食べ物のマグナスで行うことが多い本作。食べ物のマグナスは時間の経過で別のものに変化するものがほとんどのため、HP回復用のマグナスに困ることも多い。ここで紹介しているSPコンボを使って、回復手段を常に用意しておくと安心だぞ。



←一度成功したSPコンボはキャンプ画面で確認できるぞ

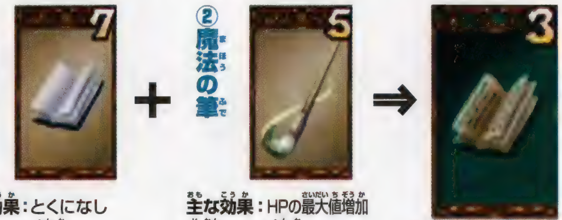




↑SPコンボは余計なマグナスを1枚でも入れてしまうと成功しないので注意しておこう

マグナスの変化がわかる 預言者のノート

預言者のノートは、マグナスが時間の経過で変化してしまったときにその変化を教えてくれる機能をもつ。魔法の筆と白紙のノートを入手したらすぐに作っておくと冒険の旅が便利になるぞ。



①白紙のノート
主な効果：とくになし
時間による変化：－
エルナト城内の部屋などにある、消えゆくノートが30分経てば変化する

②魔法の筆
主な効果：HPの最大値増加
時間による変化：－
ディアデムの風の洞にいるボス、風の主を倒すことで手に入るマグナスだ

→
主な効果：マグナスの変化がわかる
時間による変化：10時間で消えゆくノートに

ごはんよりおいしい!? 2種類のごはん

パワーメット→米→アクアバースト→ファイアバーストのSPコンボで作れるごはんのマグナス。このごはんには、さらに高級な2種類のごはんが存在し、それぞれごはんよりも高いHP回復効果をもつ。強敵との戦いの前に作っておくと安心だ。



←ごはんはHPを800回復できる。SPコンボでも使うぞ

炭・備長炭の作り方

おいしいごはんを炊くために必要な2種類の炭の作り方を紹介。炭は杉の木や松の木などの木のマグナスを出した後、ファイアバーストを使えばできる。備長炭の場合はレッドオークのマグナスをV以上の強力なファイアバーストで燃やせばOKだ。



←レッドオークは帝国の火炎洞窟のラノカウリスから入手可能



①パワーメット
主な効果：防御力11
時間による変化：－
カラスが初めから持っているマグナス。お釜の代わりだ

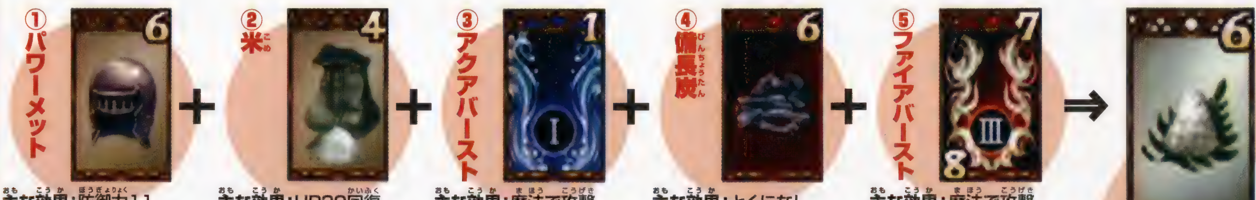
②米
主な効果：HP20回復
時間による変化：3時間で日本酒に
ミラにあるレヴェランス村の店などで買えるぞ

③アクアバースト
主な効果：魔法で攻撃
時間による変化：－
水属性の攻撃魔法。敵などから入手できるだろう

④炭
主な効果：とくになし
時間による変化：－
木のマグナスを火で燃やそう。ゲーム序盤から作れるぞ

⑤ファイアバースト
主な効果：魔法で攻撃
時間による変化：－
火属性の攻撃魔法。さまざまな場所で入手できる

→光輝くごはん
主な効果：HP1350回復
時間による変化：8時間でごはんのりに



①パワーメット
主な効果：防御力11
時間による変化：－
ディアデムの漁村ナシラのお店で買うこともできるぞ

②米
主な効果：HP20回復
時間による変化：3時間で日本酒に
エルナト城に出現する帝国エリート兵などからも入手可能

③アクアバースト
主な効果：魔法で攻撃
時間による変化：－
アクアバーストなら威力は関係ないので何でもOK

④備長炭
主な効果：とくになし
時間による変化：－
作成に必要なレッドオークは火炎洞窟で手に入れられるぞ

⑤ファイアバースト
主な効果：魔法で攻撃
時間による変化：－
ファイアバーストならば、こちらも威力は関係ないぞ

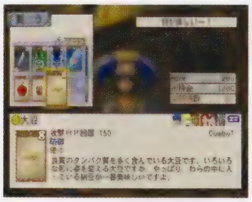
→究極のごはん
主な効果：HP1750回復
時間による変化：16時間でごはんのりに

ごはんを長持ちさせられる　おにぎり

ごはんのマグナスはHPを800も回復できる優秀なマグナスだが、ごはんのマグナスを入手後、4時間が経ってしまうと、ごはんのりというマグナスに変わってしまい回復には使えなくなる。そこで、ごはんを作ったらSPコンボを使って、より長持ちさせられて、HP回復効果も高いおにぎりや、焼きおにぎりのマグナスを作っておこう。



←青梅を入手後、5時間経つと梅干になるのだ



←醤油の元となる大豆は帝国にあるアザーの村で買えるぞ



①ごはん　主な効果：HP800回復　時間による変化：4時間でごはんのりに　ごはんは意外とゲーム序盤のうちから作れるのだ

②梅干　主な効果：猛毒回復　時間による変化：－　青梅はジャングルホロ・ホロの死界の剣士が持つ

おにぎり　主な効果：HP1100、麻痺回復　時間による変化：12時間でヤバイ食べ物に



①おにぎり　主な効果：HP1100、麻痺回復　時間による変化：12時間でヤバイ食べ物に　ごはんと梅干だけで簡単に作れるのだ

②醤油　主な効果：攻撃力2　時間による変化：－　大豆が時間の経過によって変化し入手

③ファイアバースト　主な効果：HP1500、氷結回復　時間による変化：－　火属性の攻撃魔法。色々な場所にある

焼きおにぎり　主な効果：HP1500、氷結回復　時間による変化：20時間でヤバイ食べ物に

死亡状態から回復できる　お神酒

ミズチが最初から持っているマグナスの中にもあるお神酒は、戦闘不能状態から確実に復帰するほか、HPも500回復できる中盤以降必須となるマグナスだ。聖杯に日本酒などを使うだけの簡単なSPコンボで作れるので、量産しておくといいだろう。



←確実に戦闘不能状態から復帰できる点がお神酒の魅力だ



←日本酒の代わりにお神酒でもSPコンボは成立するぞ



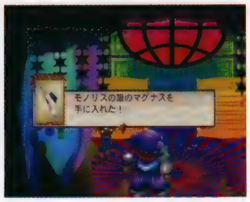
①日本酒　主な効果：HP100、死亡回復　時間による変化：－　米を入手後3時間経過すると変化するぞ

②聖杯　主な効果：HP1、死亡回復　時間による変化：－　ミズチが最初から持っている。作ることもできる

お神酒　主な効果：HP500、死亡回復　時間による変化：－

聖杯の入手方法

非常に頼れる回復マグナスであるお神酒のSPコンボには聖杯が必要となる。聖杯はミズチが最初から持っているもののほか、モノリスの筆とトラクレの筆のSPコンボからも作ることができる。これらの2本の筆はミラのレヴェランス村の民家にあるタンスから入手できるので、忘れずに入手しておこう。



↑聖杯もたくさん作っておくとお神酒を量産しやすくなるぞ

手軽に作れてHPを大きく回復　カレー

ごはんにカレーと福神漬けなどの漬物を加えるだけの簡単なSPコンボで作れ、HP回復効果も高いマグナスがカレーライスだ。また、手間はかかるが極うまカレーライスはHPを2300も回復できるぞ。なお、どちらも36時間もの長い時間、変化しないので多めに作っておこう。



①ごはん　主な効果：HP800回復　時間による変化：4時間でごはんのりに　ごはんを使ったSPコンボは多い。作り方はP92に

②カレー　主な効果：HP210、麻痺回復　時間による変化：24時間で一晩寝かせたカレーに　アヌエヌエのオプの村の民家で手に入れられる

③福神漬け　主な効果：麻痺回復　時間による変化：72時間でヤバイ食べ物に　帝国にあるアザーの村のお店で買える。380G

カレーライス　主な効果：HP990回復　時間による変化：36時間でヤバイ食べ物に



←ここでは福神漬けを用いた作り方を紹介したが、漬物ならば何でもOK。カレーライスは、早ければアヌエヌエ大陸で作ることができるだろう



①究極のごはん　主な効果：HP1750回復　時間による変化：16時間でごはんのりに　HPが大きく回復するごはん。作り方は隣を見てね

②うまうまカレー　主な効果：HP1400、麻痺回復　時間による変化：36時間でヤバイ食べ物に　カレーにりんごとハチミツを加えると完成するぞ

③福神漬け　主な効果：麻痺回復　時間による変化：72時間でヤバイ食べ物に　アザーの村で買える。ほかの漬物で代用も可能だ

極うまカレーライス　主な効果：HP2300回復　時間による変化：36時間でヤバイ食べ物に

うまうまカレーの作り方

極うまカレーのSPコンボに必要なうまうまカレーは、カレーや、カレーが24時間経って変化した、一晩寝かせたカレーとりんごとハチミツのSPコンボで作ることができるのだ。



↑どこかで聞いたことのある組み合わせだ

ハミダシニンドリ　このページで紹介しているお神酒はとても便利。帝国で戦うことになる皇帝ゲルドブレイムなどの、即死攻撃を持つ相手との戦いまでには各キャラに持たせておきたいマグナスだ。

ハミダシニンドリ

前回も紹介した仲間キャラのレア写真だが、サヴィナと、ある状態のミズチ以外のキャラのものについてはどうやらランダムで撮れる模様。余裕があればバシバシ写真を撮りまくろう！

料理にも回復にも使える　ワサビ

お神酒と同様に戦闘不能状態から復帰でき、HPの回復も可能なマグナスがワサビだ。このマグナスはSPコンボによってワサビ苗→育ったワサビ→上質ワサビを作り上げることができ、それに伴い戦闘不能状態からの復帰の確率も60%→80%→100%と上がっていく。また、死亡攻撃に対する耐性を上げることもできるぞ。



←水や闇属性の魔法を使って上質ワサビを入手しよう



←戦闘不能状態から復帰できる上、HPも大きく回復する



①ワサビ苗

主な効果：HP1、死亡回復
時間による変化：－
このままではあまり使えない。SPコンボ用マグナス



②ダークフレア

主な効果：魔法で攻撃
時間による変化：－
闇属性の攻撃魔法。さまざまな場所で入手できる



育ったワサビ

主な効果：HP650、死亡回復
時間による変化：－



①育ったワサビ

主な効果：HP650、死亡回復
時間による変化：－
ワサビ苗にダークフレアの簡単SPコンボでできるぞ



②アクアバースト

主な効果：魔法で攻撃
時間による変化：－
水属性の攻撃魔法。攻撃以外にSPコンボでも大活躍



上質ワサビ

主な効果：HP880、死亡回復
時間による変化：－

HPが大きく回復する　鯛めし、焼き芋

ここでは、HP回復に使用する食べ物のマグナスのうち、手軽に作れてHPを1000以上も回復してくれる、鯛めしとほくほく焼き芋を紹介。どちらも12時間以上変化しない便利なマグナスとなっているぞ。ちなみに、鯛めしのSPコンボに必要な鯛は、海老と釣竿のSPコンボで入手できる。海老はミラのネクトンに出現するレームなどから入手できるぞ。



←海老と釣竿で鯛が作れる。海の近くじゃなくても大丈夫



←大火事に変化するぼやはテトゥルネのスライムが落とす



①ごはん

主な効果：HP800回復
時間による変化：4時間でごはんのりに
ごはんは使いみちが多い。なくなったらすぐに作ろう



②鯛

主な効果：HP500、火炎回復
時間による変化：8時間で腐った魚に
海老で鯛を釣るのことわざに倣えばOK。簡単だ



鯛めし

主な効果：HP1200回復
時間による変化：12時間でごはんのりに



①大火事

主な効果：対象を火炎状態にする
時間による変化：36時間で保険金に
ぼやを入手後、1時間経つと大火事に変化するのだ



②アクアバースト

主な効果：魔法で攻撃
時間による変化：－
大火事を消すには、V以上の威力が必要となる



ほくほく焼き芋

主な効果：HP2200、氷結回復
時間による変化：15時間でヤバイ食べ物に

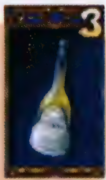
死亡耐性もアップする　お寿司

HPを3000回復し、戦闘不能状態からの復帰も可能な特上寿司のマグナス。このマグナスを作るには、ほかのSPコンボを用いて作るマグナスが必要になる。条件は厳しいが、ゲーム後半にかけて非常に頼れるマグナスなので、多めに作っておきたいところだ。



①ごはん

主な効果：HP800回復
時間による変化：4時間でごはんのりに
P92のごはんの項目を参考に作っておこう



②お酢

主な効果：攻撃力58、対象を麻痺
時間による変化：－
貴腐ワインが7時間経つと変化して入手できる



③うちわ

主な効果：攻撃力63、対象を熟睡
時間による変化：－
青竹、ごはんのり、和紙のSPコンボで作れる



寿司飯

主な効果：HP300、死亡回復
時間による変化：10時間でヤバイ食べ物に



①寿司飯

主な効果：HP300、死亡回復
時間による変化：10時間でヤバイ食べ物に
上記のSPコンボから作れる。うちわを作れれば簡単



②鯛

主な効果：HP500、火炎回復
時間による変化：8時間で腐った魚に
海老と釣竿のSPコンボで入手。鯛以外の魚でもOK



③上質ワサビ

主な効果：HP880、死亡回復
時間による変化：－
育ったワサビ＋アクアバーストのSPコンボで作れる



特上にぎり寿司

主な効果：HP3000、死亡回復
時間による変化：4時間でヤバイ食べ物に



←寿司飯の作成に必要なお酢は貴腐ワインが時間の経過で変化したもの。貴腐ワインはぶどうが3時間経つと変化する、腐ったぶどうがさらに3時間経つと変化してできる

うちわの作り方

うちわは和紙と青竹とごはんのりのSPコンボで作れる。ちなみに青竹はたけのこが3時間経つことで、ごはんのりはごはんが4時間が経つことで変化して入手できるのだ。



↑うちわは焼き鳥のSPコンボにも使用するのだ

帝国アルファルドクリアまでに可能なSPコンボ

ここでは全141種あるSPコンボのうち帝国アルファルドをクリアするまでにできるものを紹介するぞ。

番号	SPコンボ	順不同	コンボ1	コンボ2	コンボ3	コンボ4	コンボ5
1	天日干しワイン		系良ワイン	光属性攻撃			
2	ヌルめの燗		日本酒	火属性攻撃（弱）			
3	熱燗		日本酒	火属性攻撃（中、強）			
4	お神酒	●	聖杯	系良ポン酒			
5	ごはん		パワーメット	米	水属性攻撃	火属性攻撃	
6	光輝くごはん		パワーメット	米	水属性攻撃	炭	火属性攻撃
7	究極のごはん		パワーメット	米	水属性攻撃	備長炭	火属性攻撃
8	寿司飯	●	系白飯	お酢	うちわ		
9	あぶったイカ		イカ	火属性攻撃（弱）	うちわ		
10	船の模型		ヌルめの燗	あぶったイカ	絵画・無口な女	光属性攻撃（弱）	
12	育ったワサビ		ワサビ苗	闇属性攻撃			
13	上質ワサビ		育ったワサビ	水属性攻撃			
14	特上にぎり寿司	●	寿司飯	系良魚	上質ワサビ		
16	どく寿司	●	寿司飯	系悪魚	上質ワサビ		
18	焼きたてパン		麦	水属性攻撃	火属性攻撃（中）		
19	ビーフジャーキー		系良肉	火属性攻撃（弱、中）			
20	炭火焼きハンバーグ		系良肉	炭	火属性攻撃（弱、中）		
21	溶けたアイス		系悪肉	火属性攻撃	樹液のガム		
22	石焼きビビンバ		系良肉	備長炭	火属性攻撃（弱、中）	樹液のガム	
23	チーズフォンデュ	●	系良ワイン	チーズ			
24	チーズフォンデュ		チーズ	火属性攻撃	焼きたてパン		
25	青カビ	●	系悪ワイン	チーズ			
28	チャンポン	●	系ポン酒	系ワイン	ビール		
29	イチゴミルク	●	イチゴ	牛乳	砂糖		
30	綺麗な花		つぼみ	光属性攻撃			
31	綺麗な花		ドライフラワー	水属性攻撃			
32	根腐りした花		系良花	水属性攻撃			
33	枯れた花		系悪花	水属性攻撃			
34	枯れた花		系花	闇属性攻撃			
35	綺麗な花束		系良花	系良花	系良花	系良花	
36	綺麗な花束	●	おみくじ吉	さとうきび	黄色いバナナ		
37	枯れた花束		系悪花	系悪花	系悪花	系悪花	
38	可愛い人形	●	系良人形	系良花			
39	人形		系悪人形	光属性攻撃			
40	涙を流す人形	●	系人形	系悪花			
44	冷凍みかん	●	オレンジ	系氷			
46	フルーツシャーベット	●	系良フルーツ	系氷			
47	フルーツタルト	●	系良フルーツ	砂糖			
48	山盛りフルーツ		系良フルーツ	系良フルーツ	系良フルーツ	系良フルーツ	
49	腐ったフルーツ盛り		系悪フルーツ	系悪フルーツ	系悪フルーツ	系悪フルーツ	
50	頭痛の種		系冷たい食べ物	系冷たい食べ物	系冷たい食べ物	系冷たい食べ物	
51	木彫りの犬	●	白樺の木	彫刻刀			
52	木彫りのサル	●	松の木	彫刻刀			
53	木彫りのキジ	●	杉の木	彫刻刀			
54	木くず		系木	系ブレード			
55	腐った木		系木	闇または水属性攻撃			
56	財宝		桃太郎	木彫りの犬	木彫りのサル	木彫りのキジ	
57	氷イチゴ	●	系氷	系ブレード	イチゴ		
58	メロンシロップかき氷	●	系氷	系ブレード	メロン		
59	鯛	●	海老	釣り竿			
60	新鮮刺身パック		系良魚	系良魚	系良魚	系良魚	
61	期限切れ刺身パック		系悪魚	系悪魚	系悪魚	系悪魚	
62	豪華・刺身の舟盛り		船の模型	系良魚	系良魚	系良魚	系良魚
63	最悪・刺身の舟盛り		船の模型	系悪魚	系悪魚	系悪魚	系悪魚
64	カツオのたたき		カツオ カツオ	系炭 備長炭	火属性攻撃（弱） 火属性攻撃		
66	おにぎり	●	系白飯	梅干			
69	人魚の涙	●	泣けない人魚	上質ワサビ			



SPコンボ表の見方

番号は、ギャザリング内で見られるSPコンボの番号をあらわす。**SPコンボ**はそのSPコンボの名前をあらわす。

順不同に●がついているものに関してはコンボ1から順にマグナスを出す必要がないことをあらわす。なお、この欄に●がないものについてはコンボ1から順にマグナスを出さないと、SPコンボが成功しない。

なお、コンボ欄にあるマグナスのうち、前に系のアイコンがついているものは、その系統のマグナスならば何でもいいことをあらわす。例えば、良肉ならば腐ったり悪くなったりしていない肉のことを示し、悪肉ならば腐ったり悪くなっている肉のことを示す。また、各属性攻撃の後にある（　）内の弱、中、強については、そのSPコンボに必要な攻撃の威力を表しており、（　）内の威力と合致するマグナスでなければSPコンボは成功しない。

ハミダシニンドリ

船の模型のSPコンボの元ネタは、とある女性歌手の大ヒットした歌。わからない人はおじいちゃんやおばあちゃんなど年輩の人に聞いてみると、教えてくれるかも。

※表内コンボ欄の、ブレードとは小刀やカラスの武器マグナスを示します。また、火・水・光・闇などの属性攻撃とは、各属性の攻撃魔法などを使うこと示し、これは武器マグナスでは代用できません。

ハミダシニンドリ
桃太郎、木彫りの犬、～サル、～キジの４つのマグナスを順に出すことでできる財宝のSPコンボ。このSPコンボの順番は昔話の桃太郎で、桃太郎のお供になった順番の通りなのだ。

番号	SPコンボ	順不同	コンボ1	コンボ2	コンボ3	コンボ4	コンボ5
70	ファイアエール2		不発弾	ファイアエール1	ファイアエール1		
71	アクアエール2		冷凍みかん	アクアエール1	アクアエール1		
72	ライトエール2		お神酒	ライトエール1	ライトエール1		
73	ダークエール2		邪悪な灰	ダークエール1	ダークエール1		
74	クロノスエール2		青カビ	クロノスエール1	クロノスエール1		
75	ウインドエール2		空気の壺	ウインドエール1	ウインドエール1		
76	ファイアエール3		灼熱の赤芽柏	ファイアエール2	ファイアエール2	ファイアエール2	
77	アクアエール3		消防勲一等メダル	アクアエール2	アクアエール2	アクアエール2	
78	ライトエール3		ひまわりの金貨	ライトエール2	ライトエール2	ライトエール2	
79	ダークエール3		月見草の金貨	ダークエール2	ダークエール2	ダークエール2	
80	クロノスエール3		琥珀	クロノスエール2	クロノスエール2	クロノスエール2	
83	アクアエール4		人魚の涙	アクアエール3	アクアエール3	アクアエール3	アクアエール3
88	ラブレター(その1)	●	おみくじ大吉	干し柿	青竹		
		●	おみくじ大吉	干し柿	青いバナナ		
89	ラブレター(その2)	●	おみくじ大吉	干し柿	青カビ		
		●	おみくじ大吉	干し柿	青梅		
90	ラブレター(その3)	●	おみくじ大吉	干し柿	青だけ残ったえんぴつ		
92	愛の交換日記(1)	●	おみくじ中吉	カブトムシ	オレンジ		
		●	おみくじ中吉	カブトムシ	冷凍みかん		
93	わら人形	●	おみくじ大凶	腐ったぶどう	黒こげの肉		
		●	おみくじ大凶	腐ったぶどう	黒いバナナ		
		●	おみくじ大凶	腐ったぶどう	黒こげの魚		
95	邪悪な灰		系悪紙	火属性攻撃			
96	邪悪な灰		トラクレの筆	火属性攻撃			
97	干し柿		柿	光属性攻撃			
98	消防勲一等メダル		ぼや	水属性攻撃			
102	呪いの写真		失恋の写真	闇属性攻撃			
103	預言者のノート	●	白紙のノート	魔法の筆			
104	ディレクターのノート	●	白紙のノート	愚痴の筆			
105	ユニコーンの角笛		ユニコーンの角	系ブレード			
107	実印		ペガサスの角	系ブレード			
109	カブトムシ	●	木くず	杉の樹液			
110	焼き魚		系良魚	火属性攻撃(弱、中)			
111	黒こげの魚		系良魚	火属性攻撃(強)			
112	ほくほく焼き芋		大火事	水属性攻撃(強)			
113	モノリスパンフレット	●	白紙のノート	モノリスの筆			
114	トラクレ求人誌	●	白紙のノート	トラクレの筆			
118	栗	●	チーズ	ハチミツ			
119	メロン	●	きゅうり	ハチミツ			
120	うまうまカレー	●	ハチミツ	リンゴ	カレーまたは一晩寝かせたカレー		
121	カレーライス	●	系白飯	系良漬物	カレーまたは一晩寝かせたカレーまたはうまうまカレー		
122	極うまカレーライス	●	究極のごはん	うまうまカレー	系良漬物		
124	ストーカーレター		ラブレター(その1)	ラブレター(その2)	ラブレター(その3)		
125	らくがき帳	●	白紙のノート	赤青えんぴつまたは青だけ残ったえんぴつ			
126	氷の彫刻		ロックアイス	系ブレード			
127	焼き鳥		系鳥	火属性攻撃(弱、中)	うちわ		
128	うちわ	●	和紙	ごはんのり	青竹		
129	イチゴジャム		イチゴ	砂糖	火属性攻撃		
130	洋風朝食	●	焼きたてパン	イチゴジャム	牛乳		
132	死のおふだ	●	わら人形	きれいな髪の毛			
133	鯛めし	●	鯛	系白飯			
134	きれいな髪の毛		シャンプー	リンス	ドライヤー		
135	バニラアイス		系良肉	火属性攻撃(弱、中)	樹液のガム		
			系良肉	系炭	火属性攻撃(弱、中)	樹液のガム	
136	ペットフード		系悪肉	火属性攻撃			
			系悪肉	系炭	火属性攻撃		
			系悪肉	系炭	火属性攻撃	樹液のガム	
137	黒こげの肉		系良肉	火属性攻撃(強)			
			系良肉	系炭	火属性攻撃(強)		
			系良肉	火属性攻撃(強)	樹液のガム		
			系良肉	系炭	火属性攻撃(強)	樹液のガム	
			系鳥	火属性攻撃(強)	うちわ		
138	灰		麦	水属性攻撃	火属性攻撃(強)		
			系悪木	火属性攻撃			
			カツオ	系炭	火属性攻撃(中、強)		
			系良紙	火属性攻撃			
			系花	火属性攻撃			
139	備長炭		レッドオーク	火属性攻撃(強)			
140	炭		系良木	火属性攻撃			
141	聖杯	●	モノリスの筆	トラクレの筆			



アンチ早解き！ネタバレなし

ゆったりまったり バテン・カイトス

編集部プレイヤー座談会



編集部では意外な2人がクリア。まったりのはずじゃ…

■座談会参加メンバー■

高島（以下高）　自宅でまったりプレイの人。今年は里帰りを断念し『バテン・カイトス』で年越し。何度かごはんを腐らせつつ、なんとかクリア！

岡ちゃんねる（以下岡）　攻略記事担当。検証しながら進めているので、実はいちばん進んでない。今号もディスク1でせっせとSPコンボ作りに励む。

本郷カメ吉（以下カメ）　自宅でのんびりプレイ中。ポケモンの攻略本チームになったため、最近は何をするにも常に左手にGBA-SPを持って仕事中。

自力でみつけて楽しいSPコンボ

高　お正月にどっぷりやったかいがあって、クリアできたよ！　60時間ぐらいかかった…。

岡　おお〜、正月から奇跡が！　高島さんが最後まで飽きずにRPGを遊ぶなんて。

高　自分でも思うよ、たしかに。こんなに長時間かけてひとつのゲームを続けて遊んだのは『天外魔境Ⅱ』以来かも。PCエンジンのやつ。

カメ　それ、10年以上前のほうですか…。

高　年末年始に結構休めたからね。かややんも終わったって言ってた。星座集め、動物集めもインターネットの情報を頼りに、全部集めて60時間だって。

岡　…すごいですよ、それは。

高　それでも、SPコンボは全然作ってないみたいだけどね。体力回復も、お茶ばっかり飲んでたって。

岡　あ〜っ、それはだめ！　SPコンボをやらずして『バテン・カイトス』は語れません！

高　まぁでも、偶然で作れるものなんてほとんどないからね。ちゃんと考えて狙わなきゃ。

カメ　だから、今回のSPコンボ特集はありがたいですよ。腐る時間もわかるのがすごく便利です。

岡　それでも、今回記事に載ってるのはほんの一部だし、探し始めるとかなりハマりますよ、きっと。

カメ　「パックマン」は、高島さん自力でみつけたんですよね。年始第一声が、その自慢だったし…。

高　そう！　「チェリー」のヒントを元に、もしかして…と思って。うろ覚えで、もう手に汗にぎりながら…！　だから、できたときの嬉しさは格別。愛着もわいて最後までデッキに入れて愛用したよ。

カメ　ドキドキしますよね、SPコンボ探し。自分で想像して考える楽しさに、あせって出す順番間違えたらどうしよう、っていう緊張感。そして、うまく出来たときの達成感。…たまんないです。

高　お目当てのマグナスを手札にストックするために、わざと弱い敵を1匹だけ残して、不要なマグナスを空出しして、じっと「待つ」んだよね。

岡　そのとき、敵から「眠り」とか、「麻痺」とかにされるとムカっときますよね、普通以上に!!

高　そうそう。コイツ生かしてやってんのに…、調子に乗るんじゃねぇ〜！、って、ついバシっと…（笑）。

60時間飽きないシナリオは圧巻

岡　で、終わってみての感想はどうなんですか？

高　ん〜、喋りたいことは山ほどあるけど。とにかく物語は「そうキタか〜!?」っていうどんでん返しの連続で、グイグイ引っ張られた！　複雑な部分もあるけど、60時間飽きさせないシナリオはお見事だね。

カメ　まさかミズチが○○○で、なんとミローディアが○○○！　さらにカラスまで○○るなんて…。

岡　あ〜、それ以上は言わないで！　おれまだディスク1なんですから！　シナリオ以外では、何か感じたことはありませんか？

高　飽きないという点では、ダンジョンも個々にコンセプトがしっかりしていて、全部楽しめた。これも見てのお楽しみで、あんまり言わない。あと戦闘については これまで何度も話したとおり、斬新かつ恐ろしく完成度の高いものなんだけど、ちょっと気になったのは、時間かなぁ。

岡　戦闘にかかる時間のことですか。

高　うん。ザコとの戦いでたまに長期戦になるケースがあるでしょ？　終盤は強敵ぞろいだから、ザコでも3匹まとめて出られたりするとちょっと辛い。自分も結構強いんでピンチにはならないんだけど、倒すまでに時間がかかるのが、ね。

カメ　まとめてダメージを与えられる、複数攻撃がないからですかね？　敵全部に大ダメージ、みたいな複数同時攻撃の概念がないですよね。

高　そう。それは敵もなんだけど、敵には「連続攻撃」っていう奥の手があるから。あれはズルいな〜。

岡　うまくプライズが決まって1ターンで強敵を倒せたときの爽快感はありますけど、その辺はプレイヤーの力量とか、運もありますからね〜。

カメ　システムが完成してるんでいろいろ難しいとは思いますけど、もし次回作が作られるなら、その辺の進化に期待したいです。

高　そうだね。まずはそのためにも、この第1作を、できるだけ多くの人にプレイしてもらいたいね。

編 人気マグナスBEST3（ディスク1現在）

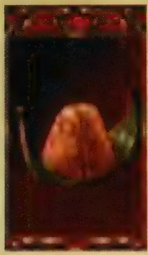
『バテン〜』プレイ中の編集部4人に聞いた好きなマグナスを大発表！　見たものだけなのでちょっと偏ってます…

三途の川の渡し銭



80％の確率で敵を一撃で倒す。決まると最高に気持ちいい！

焼きおにぎり



おにぎり＋しょうゆ＋火属性魔法弱で、HP回復1500はおトク!!

中トロ



あるものにしょうゆをかけるだけで、HP1900回復はオイシイ

キミは見たか!?　**上で紹介したパックマンの作り方+αを大公開！**

ナムコキャラマグナス

パックマン

①チェリー
＋
②イチゴ
＋
③オレンジ
＋
④リンゴ
＋
⑤メロン
⇒

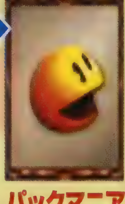


敵に使うと無属性のダメージを与えることができる。変化するとダメージもアップ

時間変化でさらに…



パックランド



パックマニア

5番目のメロンは、キュウリにハチミツをかけて作ることができる

ワンダーモモ



桃



桃太郎



ワンダーモモはナムコ往年のアクションゲームの主人公。かなりの時間が必要だ



ハミダシニンドリ　敵の全耐性を下げる「おみくじ大凶」のマグナスは、ボスにかけると効果のエフェクトがかかるけど、実は全然効いてない。編集部では人気は高かったけど、見た目だけじゃね…。

ハミダシニンドリ バランスメーターは、時間がたつとメーターの上昇が早くなって回復しにくくなる。あわてずにスティックを正しい方向に回して転倒しないようにしよう。

徹底攻略

GC ●任天堂 ●5800円 ●スポーツ ●1～4人用

1080° SILVER STORM

ボード操作のテクニックからノーマルモードのコース攻略のポイントを紹介するぞ。

ボードを操るための基本テクニックを覚えよう

コースにはジャンプ台や手すり、レールなどトリックに利用するものの他に様々な障害物もある。これらをかわし、スピードを保ち続けるためにも、ボード操作の基本をきちんと身につけるようにしよう。

華麗だが難しいトリックに挑戦するのはそのあとだ。

しゃがんですべるとスピードアップ

すべっているときにLボタンを押すとライダーがしゃがむ。この状態になると普通に比べてよりスピードが出るようになる。反面、左右へのターンがしにくくなるので、障害物が少ない場所や、直線でしゃがむようにすれば安全にスピードアップできる。



←スタート直後は障害物も少ないので積極的にしゃがもう

ジャンプメーターをためて大ジャンプ

Aボタンを押すと画面の中央にジャンプメーターがあらわれる。このメーターのたまり具合によってジャンプの高さが決まるようになっている。ジャンプ台などでより高くジャンプしたいときは早めにボタンを押そう。





↑→メーターを最大までためても、ジャンプしないと一定時間で元に戻る

Lボタンでスムーズに着地しよう

ジャンプして着地したとき、体勢が悪いとバランスを崩してしまう。大きなタイムロスになるのでこれは避けたい。着地直前にタイミングよくLボタンを押せば、体勢を崩さずに着地できる。成功するとボードが光るので確認しやすいぞ。



←ボードと着地する地面が並行に近いほど、バランスを崩すことは少なくなる

スティック回転の方向を見てバランス回復

バランスを崩してしまうと画面にバランスメーターが出現。これが最大まで上昇すると転倒してしまうのだ。同時に表示される矢印の方向に、スティックを回してゲージをゼロにすれば転倒を避けることができるぞ。



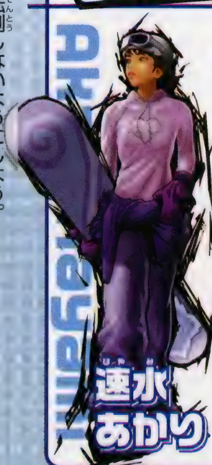
↑スティックを左右どちらにまわせばいいのか、すばやく確認するように



↑反対方向に回したりすると転倒してしまう。大きなタイムロスになるので注意しよう

参加ライダーの能力をチェック

最初から選択できるライダーは全部で5人で、彼らはそれぞれ違った特徴を持っている。各ライダーのパラメータを通して長所や短所を確認し、自分のスタイルに合ったライダーを見つけ出してほしい。



Akari Hayami

速水あかり

小回りのよさが武器

スピードやジャンプはそれほどでもないが、ターンの高さが目立つ。小回りがききやすいので急な方向転換にもある程度対応できる。扱いやすいライダーだといえるだろう。



↑スピードの低さはしゃがみを多用するなどしてカバーしよう

パラメータ

スピード	5
アクセル	6
ジャンプ	5
ターン	8
バランス	6

群を抜く最高速で攻めろ

あかりとは対照的で、ターンが低いかわりに圧倒的なスピードの高さをもっているラウル。障害物などに注意してラインをとればかなりの速さを発揮してくれる。



↑直線での勝負になればしめたもの。しゃがんで追い抜こう

パラメータ

スピード	8
アクセル	5
ジャンプ	6
ターン	5
バランス	5



Raul Alvarado

ラウル アルバラード

スピンやグラブを組み合わせて高度なトリックを決めろ

ボードの基本操作を身につけたら、いよいよトリックに挑戦しよう。トリックにはいくつかの種類があり、基本になるのはスピンとグラブ。この2つのトリックは同時に組み合わせて出すこともできるぞ。他に、手すりなどをボードですべるグラインドもある。



↑本作の華といえるトリックが決まった！

スピン 横、縦のスピンを使い分けろ

最も基本的なトリックであるスピンだが、横に回るものと縦に回るものの2種類がある。横に回るものは比較的低いジャンプでも決めやすいが、着地時に進行方向以外に向いてしまうこともある。逆に縦のスピンの場合は、ジャンプが高くないとスピンが終わる前に地面に落ちてしまうのだ。



↑ジャンプに高さがあれば、横スピンを連続で決めやすい


↑動作が大きいので、ジャンプ台などでとんだときに出そう

グラインド スティックの微調整でバランスをとれ

レールなどの上をすべっていくのがグラインド。グラインドできる場合はそれが近道になっている場合も多く、有効なテクニックなのだ。グラインド中はスティックをあまりさわらないのがコツ。レールからハズレそうになったときのみ微調整するようにしよう。



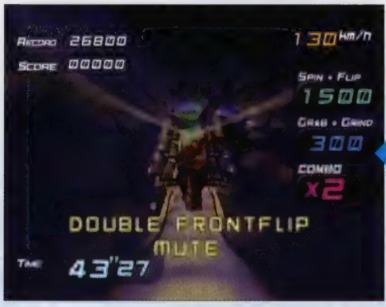
↑Lボタンを押せばグラインドに入りやすい

グラブ ボードを手でつかむテクニック

グラブとはすべっている最中にボードを手でつかむテクニック。Bボタン、Xボタン、Yボタンにそれぞれ異なるグラブが設定されている。ジャンプ台などで大きくジャンプしたときは、何種類ものグラブを連続で繰り出せる。これをさらにスピンと組み合わせることもできるのだ。


↑グラブの1つミュート。前の手でつま先側のボードのエッジをつかむ


↑こちらはインディー。後ろ手でフロントの両足の間をつかんでいる

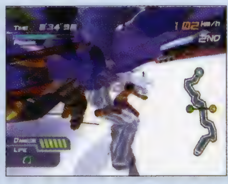


グラブを連続で出してコンボを狙え

トリックアタックモードではグラブが重要。グラブとグラブの間に一瞬間をおいて出し続けるとコンボになるのだ。

トリックを決めるとマイティモードが発動

レース中にトリックを決めるとパワーゲージが上昇し、これが最大になるとマイティモードが発動。ライバルたちを体当たりで弾き飛ばすことができるようになる。また、マイティモードでは転倒しても素早く立ち直れるぞ。


↑素早く立ち直るが、モードの効果は切れてしまう

バランスの取れた好ライダー

加速とジャンプはぱっとしないが、高めのスピードと抜群のバランスが目を引く。どんなコースでも安定して力を発揮する好ライダーだ。



ロブヘイウッド

パラメータ	
スピード	7
アクセル	5
ジャンプ	5
ターン	6
バランス	8

加速の高さが光る

高い加速が魅力のライダー。スピードやジャンプはやや低いが、加速が高いのでスピードが落ちやすい、障害物の多いコースなどを得意としている。

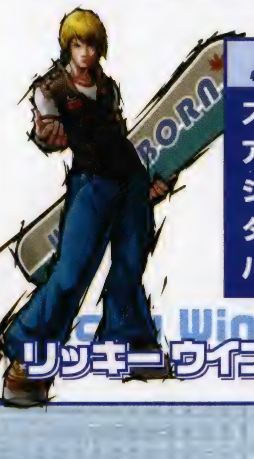
タラハンター Tara Hunter



パラメータ	
スピード	5
アクセル	8
ジャンプ	5
ターン	6
バランス	6

ジャンプしやすく、トリックが得意

一番の長所はそのジャンプ能力。ターンやバランスの低さは不安材料だが、ジャンプの高さのおかげでトリックが決めやすいのは大きな武器だ。



パラメータ	
スピード	6
アクセル	5
ジャンプ	8
ターン	5
バランス	5

リッキーウインターボーン

ハミダシニンドリ マイティモードは転倒したとき以外に、ライバルを弾いたときも切れるようになっている。ただ、コース中の一般人を弾いた場合は切れないのだ。

ハミダシニンドリ
コース1でライバルに勝つだけならトリックはあまり必要ない。トリックメインになる右側のルートは、腕に自信のある人向けと言えるかもしれない。

ノーマルモード全4コースをポイント攻略

ここでは、ゲーム開始後一番最初に挑戦するノーマルモードのコースを攻略する。コースの数は全部で4つで、それぞれのコースにはさまざまな特徴がある。最初のモードだけあって、コースの難易度自体はそれほど高くないが、ルート分岐は豊富に存在している。とにかく最短を狙うのに適したルート、トリックを決めるためのジャンプ台などが豊富なルートなどがあるので、状況にあったルート選択が勝敗のカギを握る。例えば、マイティモードがすでに発動していたら、最短ルートを狙ってライバルを引き離そう。



←ライバルとの勝負ではパワーゲージが重要になる



←積極的にトリックを決めてマイティモードを狙っていこう

コース1 スキースクール　プレイスタイルに合わせてルートを選ぼう

コースの横幅がかなり広く、自由にすべることができる。スタンダートなのはスタートから真ん中をすべるルートで、特に注意するポイントもなくゴールまでたどり着くことができる。コースの右側にはジャンプ台がいくつもあり、大きなトリックが決めやすくなっている。マイティモードで積極的にいきたいなら右側のルートがオススメだ。

ポイント1 トリックよりスピードを重視

まっすぐ進むルートを選んだ場合は、とにかく転倒などでタイムロスしないことを考えよう。ライバルをリードしているならジャンプ台やグラインドのレールはあえて無視してもいい。コースの構造は単純なので、最初から最後までしゃがみっぱなしぐらいのつもりでいこう。


↑直進が多くなるので、しゃがんですべるのがメイン


↓グラインドができるレールがあっても、無理に狙う必要はない

ポイント2 トリックを決めてマイティモードを狙え

右側のルートにはジャンプ台が多く、大きなレールもあるので積極的にトリックを決めよう。スピンにグラブを組み合わせたトリックを2回も決めればマイティモードになるので、そこから真ん中のルートに変えるのもアリだ。右側は慣れないうちは遠回りになりがち。しっかりコースを覚えよう。


←右に行くならどんどんトリックを狙おう


↓簡単にマイティモードを発動させられるぞ



↑右側のルートに進めば、コース後半の大きなレールにも乗りやすい

コースMAP



コース2 テンダーライン　すばやくマイティモードを発動させるのがカギ

コースMAP



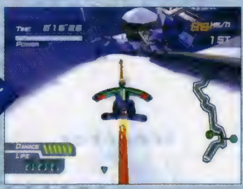
コース2にはルートの分岐があまりなく、コース1よりも単純な構造だと感じるかもしれない。ただ、コースの幅が狭くなっていたり、急カーブがあるポイントもあるので簡単になっているわけではないのだ。壁に激突しないように注意してすべる必要があるぞ。

ポイント1 ジャンプ後、グラインドを狙え

大きな段差になっているのでトリックを決めるチャンス。着地の直後にレールがあるので、すかさずグラインドしよう。両方が上手くいけば、パワーゲージをいきなり最大近くにすることができるのだ。スムーズにグラインドに移行するために、コースの真ん中に着地するのがコツ。

ここでジャンプして…　すぐにグラインド


↑この段差ですかさずジャンプ。そのままトリックを決める


↑着地後はLボタンを押して、グラインドに入りやすくしよう

ポイント2 一般スキーヤーに注意

コースの途中、ところどころに一般スキーヤーがすべっている。これにぶつかるとタイムロスになるのでかわしながらすべろう。ただしマイティモードが発動していれば、スキーヤーを弾きながらすべることができる。かわすことを考えずにすむので、ここでは積極的にマイティモードを狙っていこう。


←ところどころにジャンプ台があるのでトリックを決める

マイティモードで突っ込め！



↑→一般スキーヤーはもちろん、ライバルも弾けるので、かなり強気にすべることが可能

コース3 ミッドナイトビレッジ 転倒しないような着地を心がけよう

コース1や2と比べても、かなり急な下り坂になっている。家や倉庫など建物がコース中にあり、それがそのままルート分岐になっていることも多いのだ。また、ジャンプ台などはそれほど多くないのでトリックは決めにくくなっている。

ポイント1 ジャンプしてわき道に入ろう

普通にすべったのでは見過ごしがちだが、このポイントからわき道に入ることができる。ポイントが近くなってきたら、コースの右によってやや早めにジャンプするのがコツ。このわき道ルートは、真っ直ぐ進んだときに比べると障害物が少なくすべりやすいコースになっている。ジャンプするタイミングがわかりずらいので、何度も練習しておこう。





↑わき道の手前はジャンプ台のようになっている。ここからジャンプするのだ

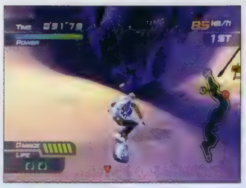
ポイント2 長いグラインドでゲージをためろ

コースの後半にはかなり長いレールがあり、グラインドを狙うのに最適なポイントになっている。最初から最後までグラインドし続けることに成功すれば、パワーゲージがゼロから簡単に最大になるくらいの長さがあるのだ。ここに来た時点でマイティモードでないなら迷わずグラインドしよう。マイティモードを発動させて、そのままゴールまでラストスパートをかけるのだ。



グラインドでゲージが大幅UP!

←かなりの長さを誇るコース後半のレール。パワーゲージをためるのに最適だ



↑マイティモードになればライバルに体当たりも狙える



↑すでにマイティモードになっていたら、グラインドは必要ない

コースMAP



コース4 ホワイトインパルス 最短のルートを選んでタイムを伸ばせ

これまでの3コースとは違い、制限時間内にゴールに着くのが目標のコース。通常のルートを普通にすべったのでは、ゴールするにはぎりぎりのタイムになってしまう。ただ、タイムを短縮してくれるルートをきちんと通れば、簡単にクリアできるようになるぞ。

ポイント1 確実に坂を上るルートへ行こう

このポイントには途中、上に登る坂がある。これを登ることで障害物のないルートを素早くすべることができるのだ。ルートの入り口となる坂の幅が狭く、登りきる前に通常のルートに落ちてしまいやすい。坂が近くなってきたら、ブレーキでスピードを緩めてラインをとろう。そうして確実に上に行くほうが、結果的には速くなる。



↑坂の直前のツララが目安になる。これの右側を通ると坂を登りやすいのだ

連続でジャンプ





↑→坂を登ったあとはジャンプが続く。下に落ちないように

ポイント2 丸太に乗ってショートカット

コース後半にある丸太はグラインドすることができる。パワーゲージがたまるのはもちろんだが、大幅なショートカットになるのでかなり有効だ。この丸太に乗るのと乗らないのではタイムがぜんぜん違ってくるので、必ずグラインドして乗るようにしよう。



丸太に近づいたらLを押す

↑ポイントが近づいたら丸太を意識しよう。Lボタンで確実にグラインドに入るのだ



バランスをとり、次の丸太に乗ろう

↑丸太は2つ続くが、最初の丸太でバランスが取れていれば自動的に乗れるぞ

コースMAP



ハミダシニンドリ

コース4を1度クリアするとパスワードが手に入る。オプションでこのパスワードを入力するといつでもコース4に挑戦できるようになるぞ。

徹底攻略

GC ●セガ ●6980円 ●ハイスピードチームアクション ●1～2人用

ソニックヒーローズ

先月に引き続き、ステージ3～4を攻略。さらには終盤のステージのダイジェスト紹介も！

ステージ3～4+ボスの攻略ポイントを紹介!

Stage-3 Grand Metropolis グランドメトロポリス

MISSION

チームソニック&ダーク：エッグマンに占拠された街を救え！
チームローズ：近代都市を探索しよう
チームカオティクス：街にはびこる敵を一掃せよ！

POINT 1 動く床の上でスピードアップ!

ステージ3からの新要素のひとつが、床が一定の方向に動いている通路。流れに乗って走れば、通常よりもかなり速いスピードで走りぬけることができ、急な坂を登ったり、高く遠くまでジャンプすることができるようになる。ただし、通路上に敵が出現したり、坂の上から障害物が転がり落ちてくる場所もある。速く走れてキモチイイからといって油断はできないぞ。



↑流れに乗ればいっきにスピードアップ！ スピードフォーメーションなら、なおさら速いぞ

POINT 2 敵を倒して道を作れ!

段差によって道が途切れている場所では、直前にいる敵が攻略のカギを握っていることが多い。敵を倒すことによって、地形が変化したり仕掛けが作動したりするので、行き詰まったときは怪しい敵を探してみよう。



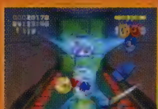
↑フライフォーメーションでも渡れそうにないゲートを発見。直前の敵が怪しいぞ！



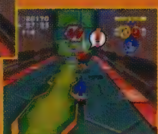
↑敵を倒したら、新たな通路が出現した。これで先に進めるようになった！

倒しかたにも工夫が必要

敵の中には分厚い装甲や盾で防御を固め、こちらの攻撃が効きにくいものもいる。こうした敵に対しては、スピードフォーメーションにチェンジして、トルネードを当てよう。敵をひっくり返して無防備にしたり、盾を奪うことができるぞ。



←ジャンプ中にBで竜巻が発生！



→風で盾を飛ばせば簡単に倒せるのだ

POINT 3 レバーを動かせば何かが起こる

壁から出ているレバーに近づいてBボタンを押すと、つかんで動かすことができる。レバーを動かすと扉が開いたり、どこかの仕掛けが作動したりする。レバーは押す場合と引く場合があるので、いろいろ試してみよう。



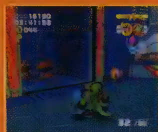
↑レバーに近づくとBボタンのマークが表示される。ここでボタンを押せばレバーをつかめる



↑レバーを押してみたら扉が開いた！ 中にはリングがたくさん隠されていたぞ

敵が隠れていることも……

チームカオティクスのミッションは、ステージ内の敵を一掃すること。レバーで開く扉の奥に敵が隠れていることもあるので、ひとつも見逃すことはできないぞ。レバー自体が見えにくい場所にあることも多いので、カメラを動かしてよく探そう。



←扉の奥に敵発見！ 逃さず倒すのだ



→マメにカメラを回して、画面を確認

POINT 4 ライトダッシュでリングを回収

チームソニックとダークのスピードフォーメーションのときは、リングに近づいてBボタンを押すとライトダッシュで素早くリングを回収できる。いくつものリングが連続して置かれている場所でこの動作を行うと、連なったリングを1回のダッシュですべて回収していくことができるぞ。空中でもできるので、空中にリングの列があれば、空を走ることも可能なのだ！



←ソニックやシャドウがリングに接近すると、Bボタンのマークが表示



→ボタンを押すとライトダッシュ発動！ 高速でいっきにリングを回収できるのだ

ハミダシニンドリ
ステージ中のところどころにあるチェックポイントに触ると、そのときのリーダーのレベルが上がる。チェックポイントに触るときは使用頻度の高いフォーメーションに変更しておくといいぞ。

POINT 5 ポールアクションでブッ飛べ!

垂直に立つポールを見つけたら、スピードフォーメーションにチェンジしてトルネードをやってみよう。ポールにつかまって回転しながら上っていき、最上部から勢いよく飛び出すことができるぞ。ただし、ポールの近くに敵がいるとポールにつかまれないので、先に敵を倒しておくようにしよう。



➡ポールに充分接近してから、トルネード。これでポールにつかまることができるのだ



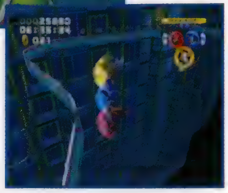
⬅回転しながら勢いをつけ、最上部から発射! どこまで飛んでいくのかな?

POINT 6 グラインドで高速移動

レールの上に飛び乗ると、グラインドで滑走していく。グラインド中はコントロールスティックの左右でバランスを変更、Bボタンで加速できる。コースに合わせて姿勢をコントロールしながら、できるだけ早く滑りおりよう。なお、グラインド中でもジャンプすることはできるが、ジャンプしてしまうと元のレール上に着地するのがけっこう難しい。踏み外すとミスになる場所がほとんどなので、要注意だ。



⬅Bボタンを押し続けると加速。慣れたらずっと加速しっぱなしで滑りおりていこう!



➡ジャンプはちょっと危険なので、フライフォーメーションに変更してからやろう

Stage - 4 Power Plant パワープラント

MISSION

チームソニック&ダーク:暴走したプラントから脱出せよ!
チームローズ:エネルギー工場からぬけだそう!
チームカオティクス:金色のカメロボットを3体倒せ!

POINT 1 上向きの流れに乗って

ステージ4では垂直の壁を上向きに流れる道が登場する。この流れに乗れば、フライフォーメーションでも届かない高い段差でもラクラク越えることができるぞ。ステージ3と同じように、敵を倒すことで道が出現する場所もあるので、しっかり探してみよう。



⬅流れに乗ってしまえば、自動的に上まで到着。フォーメーションはどれでもOKだ

POINT 2 リングにつかまって上へ

天井からぶら下がっているリングにつかまるとリングが引き上げられて上へ進んでいく。リングにつかまっている状態でAボタンを押すと、勢いよく前へ飛び出す。リングの動きが止まるまで待って手を離そう。リングはつかみにくいので、フライフォーメーションを使おう。



⬅手を離すと勢いよく飛び出していくので、前方の様子を確認してから飛ぶこと

POINT 3 壁から飛び出す足場

高い壁の間を通り抜けていく場所では、空中にいる敵を倒すことによって壁から足場が飛び出してくる。フライフォーメーションで、敵を1匹ずつ倒して足場を出現させ、安全に進んでいこう。足場を渡るときにもフライフォーメーションがオススメだぞ。



⬅壁の間隔が少し広く、三角とびは届かない。フライフォーメーションで突破だ!

POINT 4 巨大エレベーターで上昇

巨大エレベーターに乗り込むと、エレベーターは自動的に上昇を始める。リングや敵などが上から降りてくるので、それぞれに的確に対処しながら上へ進んでいこう。



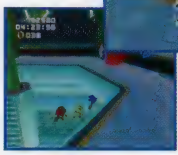
⬅リングを取るときは、ライトダッシュを使うと便利。ただし、勢い余ってエレベーターから飛び出さないように注意!





⬆エレベーターは少し回転しながら進んでいる。リングやアイテムを回収するときは、回転の動きを考えておこう

➡敵が出現するとエレベーターが止まる。敵を全滅させれば、また動き出すぞ



⬅最上部までたどり着けば、エレベーターは停止。降りて、ほかに進むことができる道を探そう

POINT 5 火の玉には要注意!!

コースの途中に出現する火の玉は、敵と同じく触るとダメージを受ける。敵のように動いて攻撃してくることはないが、道をふさぐように固まって出現するので、走っているときにぶつかってしまうことが多い。攻撃を当てれば消すことができるので、邪魔なときは消しながら進むと安全だ。



⬆流れのある道では加速してしまうので、よけるのが難しい。スピードの出しすぎに注意!



⬆パワーフォーメーションだと、とっさに攻撃して火の玉を消しやすく、安全に進めるぞ

ハミダシニンドリ ステージ3〜4には空中の敵が多いので、フライフォーメーションのレベルアップを優先したい。レベルアップで攻撃力が上がれば一撃で敵を倒せるので、スピーディに進めるのだ。

POINT 6 エネルギー貯蔵タンクを脱出！

エネルギー貯蔵タンクまでたどり着くと、タンクが暴走して炎があふれ出す。モタモタしていると炎に飲み込まれてしまうので、どんどん上へと進んでいこう。安定して進みやすいのはフライフォーメーションだが、移動が遅いのが難点。スピードフォーメーションを使う方が有利な場所もあるので、状況に応じてフォーメーションを切り替えながら進んでいこう。



←パワーフォーメーションは、足場にしたい敵をオート攻撃で倒してしまうことがある。なるべく使わないこと



↑足場が悪いので、フライフォーメーションが使いやすい。飛行と連続ジャンプが大活躍だ



←炎に落ちるとダメージを受ける。リングがないときは、そのままミスになってしまうぞ！

POINT 7 金色のカメを探して倒せ！

チームカオティクスのミッションでは、金色のカメを3匹倒すことが目的となる。どのカメもオリに入っているので、まずは敵を倒したりヒミツのスイッチを探してオリを開ける作業から始めよう。なお、カメの甲羅にはベクターの攻撃すら通用しない。トルネードでひっくり返してから攻撃すること。



←カメのオリを開ける方法は、さまざま。とりあえず周りの敵を全滅させてみる？



➡カメの甲羅は頑丈なので、ひっくり返してからでないと倒せない。エスピオにお任せだ

ワープゾーンでやり直しもOK！

チームカオティクスでミッションの条件をクリアできずに、ステージの最後までたどり着いてしまうことはよくあること。しかし、ワープゾーンを使えば、また最初に戻ることができるので安心だぞ。



←ワープゾーンを使えば最初に戻れる。今度こそ目標を見逃さないように進もう！

Boss Stage Team Battle チームバトル

選択チームによってバトルの相手が変化！

ボスステージはほかのチームとの対決になる。対戦相手は自分がプレイ中のチームによって決まっており、チームソニックとローズ、ダークとカオティクスの組み合わせでバトルをくり広げることになるのだ。



←開始時にはチームごとに対決シーンのデモがある



POINT 1 パワーアップアイテムを先に回収

バトルのルールは、先に相手のチーム全員をフィールドから落としたほうが勝ち、という単純なもの。フィールドの端にある箱の中にはパワーアップアイテムが隠されている。まずはこれを回収して攻撃力を高めておけば、ぐっと有利に戦えるぞ。



←箱を壊すときに端から落ちてしまわないように。スピードフォーメーションでは、とくに注意だ

POINT 3 フィールドの端で相手を誘おう

フィールドの端で敵の攻撃を誘い、ギリギリでかわせば、突進してきた敵はフィールドの外へまっさかさま。こちらの危険も大きいが、チームのメンバーが先に落とされて不利になってしまったときは、狙ってみる価値がある戦法だ。



←かわしそこねると自分がアウト。難しいので、負けそうなときの最後の手段として使うといい

POINT 2 パワーフォーメーションで押しまくれ！

バトルでは敵味方ともスピードが速く、正確に攻撃をくり出すのはかなり難しい。そこで、こちらから攻めるときは攻撃範囲が広く、相手を吹き飛ばす力も高いパワーフォーメーションがオススメだ。ボタンを連打しているだけで、けっこう戦えるぞ。



←チームソニックやダークのパワーフォーメーションが、とくに使いやすい。ガンガン攻撃しよう！

POINT 4 最低1個はリングを確保

ほかのステージとは違い、リングをひとつも持っていないときに敵の攻撃を受けても、その時点ではミスにならない。ただし、リングがないと敵に吹っ飛ばされやすくなるので、かなり戦いにくい。リングはつねに1個は確保しておくようにしたい。



←攻撃を受けると、リングを落としてしまう。1個だけでも拾っておかないと、かなり不利だぞ

ハミダシニンドリ

スピードフォーメーションのホーミングアタックは移動と攻撃をかねた便利なアクションだが、敵によっては当たり負けして、自分がダメージを受けてしまうこともある。槍を構えた兵士↗

最終ステージ寸前！ ステージ9～13までの内容を紹介!!

前号ではステージ8までの内容をダイジェストで紹介したが、今回はその続きとなるステージ9からエンディング間近のステージ13までの内容を紹介しよう。ますますスピードアップしていくアクションからは、まったく目が離せないぞ！



←ステージごとの凝った仕掛けが楽しい。これまでのステージで覚えたテクニックをフル活用だ！

Stage - 9 フロッグフォレスト

巨大な植物が生い茂る、深い森を探検するステージ。森にはカエルが住んでおり、カエルが鳴き声をあげると雨が降る。雨を浴びると植物が成長して地形が変化するので、それまで行けなかった場所へも進むことができるようになるのだ。また、このほかにも木の実をトランポリンにして大ジャンプしたり、トルネードで飛ばした花につかまって空を飛ぶなど、全体的に植物を利用する仕掛けが多いのも特徴だ。



←カエルに触ると鳴き始め、雨が降る。これによって植物が成長するのだ



→チームカオティクスのミッションでは、カエルに見つかるとアウト。難しいぞ！

Stage - 10 ロストジャングル

ステージ9に引き続き、森の探検をするステージ。植物を枯れさせる黒い雨を降らせるカエルが新たに登場するので、移動ルートには注意しなければいけないぞ。



←見たこともない巨大で強そうな敵も登場。どうやって倒す？



←黒いカエルが降らせる雨は、植物を枯らしてしまう。落ちてきた木の実に当たるとダメージを受けるので注意



↑つるにつかまってターザンのように進んでいく場所も

Boss Stage チームバトル

ステージ4のあとにあったボスステージと同じように、チーム同士のバトルが発生する。チームソニックとダーク、ローズとカオティクスという、前回とは違った組み合わせでバトルがくり広げられるのだ。



↑バトルのルールは前回と同じく、先に敵チームの3人をフィールドから落としたほうが勝ち。ただし、前回とは相手が変わっているぞ



↑スピードフォーメーションのトルネードが、かなりの効果を発揮する。適当に連発しているだけで、いつの間にか勝ってしまうことも

Stage - 11 ハングキャッスル

怪しげなムードが漂う城を探検するステージ。スイッチに触ると城の上下が逆になり、天井に隠されたスイッチや抜け道を探して進んでいくという仕掛けが特徴的。また、城内には幽霊が登場したり、透明な道があったりと、ミステリアスな仕掛けもたくさんあり、まさにオバケ屋敷といった感じ。独特の雰囲気を楽しみながら進もう。



←幽霊が登場して、行く手を阻む。攻撃すれば倒すこともできるけど……



→スイッチに触ると城の上下が逆転。今度は天井を探索するのだ！

Stage - 12 ミスティックマンション

ステージ11で迷い込んでしまった城の奥から脱出を目指すステージ。進行ルート上の扉がすべて閉じられているので、敵を全滅させたりヒミツのスイッチを探したりして、扉を開けながら進んでいく。盾を持った兵士や魔法使いなど、いろいろなタイプの敵が登場するので、タイプに合わせて戦いかたを変えて立ちむかうのだ。うまく脱出できるかな？



←ほとんどの扉は、敵を全滅させれば開く。それぞれの倒しかたを研究しておこう



→トロッコに乗って進むシーンもある。ジャンプすることもできるので、障害物をかわそう

Boss Stage ロボットストーム

エッグマンが率いるロボットたちがつぎつぎに登場する。ひとつのグループを全滅させると、次のグループが登場する流れになっており、戦いの舞台を移動しながらエッグマンを追跡していくステージになっている。敵の種類によって有効な攻撃手段が違っているので、フォーメーションの選択が勝負のポイントになる。有効なフォーメーションにすばやく切り替えて戦うのだ！



↑襲いくるロボット軍団！ すべてを撃破して逃げるエッグマンを追いかけるのだ！

Stage - 13 エッグフリート

世界征服を狙うエッグマン艦隊に飛び移り、攻撃を止めるのが目的となるステージ。敵ロボットや戦艦の砲台による攻撃をかわしながら甲板を走り抜け、船から船へと飛び移って、艦隊の旗艦を目指して進むのだ。上空での戦いなので、船の上から落とされたら即ミスになってしまう。敵の攻撃に注意するのはもちろんのこと、勢い余って自分から落ちてしまうことのないように、慎重に移動していこう。



←砲台に狙われると足元にマーカーが表示される。すぐに移動して弾をかわそう



→プロペラにつかまって船から船へ移動。落ちないように体を振って砲撃を回避！

ハミダシニンドリ

↙トゲが突き出ている敵、火の玉など、見るからに危なそうな相手には、パワーフォーメーションやフライフォーメーションにチェンジして対抗するといいぞ。



ハミダシニンドリ 今回のソニックは、従来比で約1.数倍スピードアップ。ハードの性能に比例してマップがかなり広くなり、そこを思い切り、気持ちよく駆け抜けられるようになっている。

プロフィール
ソニックチームUSA ディレクター 1970年3月生まれ。33歳。メガドライブ版『ソニック3』からソニックの開発に携わる。『ソニックアドベンチャー』シリーズの総合ディレクターとして、4年前に渡米、ソニックチームUSAにて今回の『ソニック ヒーローズ』を作り上げた。

アメリカ・サンフランシスコを開発拠点に作られた『ソニック ヒーローズ』。今回はそのディレクターである飯塚隆さんを、帰国の合間を縫ってキャッチ！ 『ソニック ヒーローズ』の開発秘話はもちろん、アメリカでの知られざるゲーム開発の実情も明らかに!?

ソニックに本物のアメリカの空気を吹き込みたかった!

―― アメリカに開発拠点として「ソニックチームUSA」があるのは、どういった経緯なんですか？

飯塚 ソニックはメガドライブ版の第1作を日本で作ったんですけど、もともとはいちばん大きなマーケットであるアメリカをメインターゲットとして作られたキャラクタだったんですね。だから、その地で制作することによって、よりアメリカの空気をソニックに吹き込もうという意図が当時あって、『2』以降をしばらくアメリカで作ってたんです。

―― 今のソニックチーム社長の中裕司さんがアメリカに渡って、開発していた時期ですね。

飯塚 そうですね。その後日本に帰ってきて、『ソニックアドベンチャー』(以下『ADV』)の企画を立ちあげて、第1作は日本で作ったんですけど、『ADV2』以降はアメリカで作って、アメリカ人の意見とか空気を取り込んでいきたいって、考えたんです。

―― やっぱり、日本で作るのとは違いますか？

飯塚 ユーザーの趣向は日本とアメリカでかなり違うということ自体は、ゲーム制作者ならみなさん知っている話なんですけども、向こうで暮らしてみると、それが歴然と肌で感じてわかるんですよ。それをゲーム作りに反映させているつもりです。

―― 実際に住んでみなければわからないこともありますからね。

飯塚 もうひとつの大きな要因としては、ソニックというキャラは制作者が大事にすることによってここまで大きく育ってきたんですけども、海外では制作者の目の届かないところで、いろんなソニックが生まれたり、適切でない使用をされたりというのが当時あったんです。そこで、ゲーム制作者の目を日本だけじゃなくて、全世界トータルで管理しようという狙いもあって、アメリカにひとつ拠点を置こういうことになって。

―― ソニックはアメリカで絶大な人気を誇っているキャラですからね。

飯塚 そうですね。でも実際『ADV』を作る前までは、アメリカのほうでは本当に自由奔放というか、コミックやアニメではまったく違ったソニックが、ちぐはくな状態で市場に出回っていたんですね。それをソニックチーム自体がアメリカに拠点を置くことによって、統一しようと考えたわけです。

―― なるほど。そこで、中さんから、飯塚さんに「おまえ、アメリカに行ってくれ」という話に…？

飯塚 いえいえ。これは自分で手を挙げて、ぜひ行かせてほしい！って言ったんです。

―― つまり飯塚さんからの提案だったんですか？

飯塚 そうです。ソニックを大きく育てた環境と同じように『ADV』を作っていきたいと思ったんです。アメリカチームの設立については、中もすごく同意してくれて。

―― そうだったんですか…！ ソニックチームUSAではいま何人くらいいるんですか？

飯塚 いま19人ですね。ほとんど日本人ですけれど、現地採用が3人で。

―― やっぱり、みなさん英語が得意なんですか？

飯塚 そんなことないです（笑）。こっちから一緒に行こうよ、って私が引っ張っていったスタッフがほとんどですから。

―― 飯塚さんのご家族もご一緒に？

飯塚 そうです、子供が1歳のときに渡米して…。いまその子が5歳で、下に0歳の子供が一緒です。

―― 5歳だと、そろそろソニックのゲームも遊べるんじゃないですか？

飯塚 そうですね（笑）。いまは向こうでもアニメ「ソニックX」が始まったので、それも楽しみに、英語のまんま見てますよ。

―― ソニックで英語を覚えられるなんてうらやましい（笑）。アメリカでもアニメが始まってるんですね。

飯塚 FOXBOXっていう、子供番組枠で放送しているんですけども、大変好評みたいで。土曜の朝「星のカービィ」や「シャーマンキング」をやっている枠で一番の人気だそうです。アメリカ市場でもソニックの新しい世代のファンが育ってきてるんだな～、って実感しますね。

アメリカでのゲーム開発 嬉しいこと、苦労すること

―― サンフランシスコでの開発環境はどうですか？

飯塚 土地柄、1年を通じて気温差が少ないし、雨もあまり降らないとか生活環境はいい所で快適ですよ。その分、全精力を開発に注げるんです。

―― やっぱり徹夜はあるんですか？

飯塚 もちろん、ありますよ（笑）。でもみんなクルマ通勤ですから、終電の時間を気にする必要もないですし。ノッてきたのに、終電だから帰らなきゃいけないとかがないので、自分のペースで仕事ができるのは大きいですね。

―― 向こうで仕事をしてて、嬉しいことって何ですか？

飯塚 自分はまだまだゲームを作りたいほうなんです。だから日本でゲーム開発以外の雑務をいろいろやるよりも、そういうことから少し離れて、純粋にゲーム作りだけ専念できるところがいいですね。

―― なるほど。逆に、困ったことや苦労することってありますか？

飯塚 うーん、やっぱり英語ですかね（笑）。SOA（セガ・オブ・アメリカ）の人間とすごく近いところで仕事をしてまして、マーケティングサイドの意見とかも聞くんですけど、メールはやっぱり英語ですから。余裕があるときはしっかり読んで受け答えできるんですけど、本当に忙しいときは、英文を見るだけで…（肩を落として）もう！

―― それは仕方ないですよね～。開発とは別に生活面、特に食べ物なんかは困りませんか？

飯塚 それはやっぱり、向こうに住むと美味しいレストランや日本食屋さんもありますんで、それほど気にならなくなるんですよ。でもたまに日本に帰ってくると、やっぱりラーメン美味いなぁ、とか思ったりして。日本に帰ってくると、ラーメンと牛丼は必ず食べますね（笑）。

3人一緒に行動することで新しい楽しさが生まれた

―― 今回の『ソニックヒーローズ』は、ひさびさのオリジナル新作になるわけですが。

飯塚 キューブでは『ソニックアドベンチャー2バトル』を初めに作ったん



ですけど、あくまでドリームキャストがベースでしたからね。今回新たに、ワンランク上のハードで新作を作ろうということになって、じゃあワンランク上のソニックというのは、どんなものになるんだろう？　というところから企画がスタートしたんです。

―― そこから、3人一組の「チームアクション」が生まれた？

飯塚　そうですね。キャラたちが協力して、同時にアクションできたら楽しいんじゃないかと。今までは単独で行動して、ストーリーを語るときだけ何人か出てくるみたいな感じだったんですけど、始めから最後までみんなでアクションできないだろうか、って考えたのが最初です。

―― 常にキャラが3人いることで、画面が本当ににぎやかですよね。

飯塚　そうなんですよ。それは制作している最中にも感じました。最初の頃は、3人いると切り替えなんかでテンポを崩したり、面倒くさくなるんじゃないかとも言われてたんですけど、それ以前に、遊んでみると理屈ぬきで楽しかったんですね。

―― 想像以上の楽しさがあった？

飯塚　ええ。いざ前の『ADV』に戻ってみると、なんか寂しいなぁ～って（笑）。純粋に楽しいアクションゲームができたなあ、って思ってます。

―― 途中で仲間がいろいろ喋ってくれるのも嬉しいですよ。

飯塚　「喋る」のは、じつは副産物的なものだったんです。これまでのシリーズでは、ヒントを音声ガイドで入れてたんですけども、ヒーローズの場合は3人いるから、当然仲間に喋らせたほうがいいだろう、ということで。そうしたら…、思った以上に楽しい！

―― そうですね～。素直に耳に入るので、遊びやすい感じがします。

飯塚　仲間の言葉なので、ゲーム中の世界の雰囲気を損なわずに、ごく自然に入るんでしょうね。



←「レースゲームのように、どこから見ても一緒に楽しめる。そういうゲームを作りたい」と語る飯塚さん

フォーメーションを変えることが必ず楽しくなるように

―― 新システム「チームアクション」もうまく溶け込んでいますね。

飯塚　『ADV』だったら、スピードを楽しむソニック、シューティングのテイルス、宝探しをするナックルズといった具合に、ゲーム性のバリエーションを持たせることがひとつの特徴だったわけなんですけども、今回はそれをひとつに融合して、チームアクションで最初から最後までどっぷり遊んでもらおうというのがコンセプトでした。

―― チームごとにうまく性格分けもできてますね。

飯塚　アクション性で快適さを求めるチームソニック、倒す爽快感を味わうチームダークといった具合に、性格を4チームバラバラにすることで、喋る内容、プレイするときの楽しさの感じをまったく別々にしました。でもチームダークなんかは、無口な2人で、どうやってヒントしゃべらせようかと大変でしたけど（笑）。

―― 開発で苦労されたことは？

飯塚　チームアクションのアイデアから、それを実現するまでに結構時間をかけまして。それが本当にテンポを崩さずゲームを進められるかの検証と、あとはマップですね。『ADV2』までは、それぞれのキャラのゲーム性に合わせたものを個々に用意していたんですけども、今回はスピード感を出しつつ、要所でパワーを使って、フライを使って…という風に、今までと制作する勝手が違いましたんで。一度作ったマップでも、やっぱり違うな～って作り直したりとかしました。

―― フォーメーションを切り替えて進む場所なんかのことですね。

飯塚　今回3つのフォーメーションを考え出したとき、それを使ってパズルゲームみたいなことはさせない、っていう方向性を最初に決めてたんですね。パズルだと答えがわかってしまったら後は作業になって、おもしろくなくなる。フォーメーションを切り替えることが確実に楽しくなるアクションゲームにしよう、って。

―― それで、マップの進み方にわざと幅を持たせてある、と。

飯塚　ユーザーがスピードのフォーメーションを選んだ場合はこう行くけれど、フライなら自然にこうなる…みたいな、そのときごとに遊び方が変わるように、選択はおまかせにしています。実際には行き先に詰まってテンポを崩さないように、モニターで推奨フォーメーションを教えていますけど、必ずしも正解はひとつじゃない。違うフォーメーションでも行けるように、ユーザーに可能性を残す工夫をしました。



↑基本はあるけど、自由度は高く。初心者から上級者まで幅広い楽しみに対応しているのだ

ユーザーに後悔させないため全機種で同じ内容を徹底

―― 今回は初のマルチプラットフォーム、3機種同時発売でしたが、どのように開発していったんですか？

飯塚　まずベースとなるチームアクションを決定して、それからバリエーションのあるマップを生産していって、最後に日本で3機種に振り分ける作業をしたんです。最初のチームアクションが固まるまでに結構時間がかかったので、後半はかなりタイトでしたね。

―― 以前、中さんにもお聞きしたんですけど、ハードごとに差がないようにかなり気を配られたようですね。

飯塚　3機種出そうと決まったとき、マーケティングサイドからはそれぞれに違いを入れてほしい、という意見もあったんです。でも中と一緒にどうあるべきかを考えた結果、『ソニック ヒーローズ』を気に入って買ってくれた方たちに、他機種との違いで後悔はさせたくない、という話になって。

―― それで、全機種ともまったく同じ内容に？

飯塚　そうですね。機種は違っても同じゲームを買ってくれた人同士で、違和感なくコミュニーケーションできる。そういう環境を提供するのが、ソニックにとってベストなマルチ展開だろう、という結論になったんです。

―― なるほど。でも実際には開発は大変だったでしょうね、当然、機種ごとに能力の違いはありますから。

飯塚　そうですね。ソニックチーム的にはPS2が初めてだったこともあって、なかなか当初の見積もりどおりに行かないことも多々ありました。本当であればハードの能力に応じて、マップの地形もいじったほうが無理なく制作できるんです。でもそうすると、機種を超えたコミュニケーションが成り立たなくなってしまう。だから、必ずゲーム内容を同じにするようにしました。

もう一度同じステージを遊びたくなる気持ちよさを目指す

―― 昨年はソニックイヤーとして区切りの年だったわけですけど、次のソニックは、どんな方向に進んでいくんでしょうか？

飯塚　うーん…。難しい質問ですね。今はまだ頭空っぽですから（笑）。

―― では聞き方を変えて…、今回の『ヒーローズ』ではもうやりたいことをやり尽くせた？

飯塚　それは、もう。毎回出すたび、もうネタはないよ！　って感じなんですけども（笑）。

―― 飯塚さんがソニックのゲームを作るときに、いちばん大事にされてることって何ですか？

飯塚　まず、キャラクタを崩さないとか、守らなければいけない部分というのがいくつかあります。それから、ゲーム的にはテンポのいいアクションであること。面倒くさいことを何時間もかけてやらせない。テンポをよくすることによって、同じステージをもう一度遊びたくなる。で、繰り返し遊ぶたびに、どんどんおもしろくなってくる。『ソニック』ではそんな気持ちよさをユーザーが生み出していけるタイプのゲームを心がけています。

―― それがソニックらしさ、というわけですね。

飯塚　とにかく常に驚きのある、ユーザーが期待するものを一歩超えたものをこれからも作っていきたいなと思っています。ソニックとそれを取り巻く世界観は無限の可能性を秘めていますから、その中でいかに驚きあるものを作っていくか。驚きのないソニックはソニックじゃないと思ってますんで。

―― 最後に、ゲームを買ってくれたユーザーへのメッセージを。

飯塚　自分がそうだったんですけど、ゲームを遊んだ次の日、学校でその会話をするのって楽しみだったりするわけじゃないですか。そういう話題って、今までだとキューブを持っている友達としかできなかったと思うんですけど、『ソニック ヒーローズ』ならどの機種を持った友達とも同じくできます。マルチにしてそれがいちばん良かったと思っている点なので、ぜひ他機種のユーザーとも一緒に楽しんでほしいですね。

ハミダシニンドリ　左ページの写真は、洗練されたソニックチームUSAのオフィス…じゃなくて、じつは新しくなったセガ本社のロビーの一角。「クリエイターラボ」と名付けられたスペースなのだ

徹底攻略

GC ●カプコン ●4800円 ●データアクションRPG ●1～2人用 ●GBA専用対戦ケーブル・カードeリーダー+対応

ロックマンエグゼ4 トーナメントレッドサン トーナメントブルームーン

サイバーな世界が魅力のRPG最新作！ ナビを操り、電脳世界の平和を守れ！

ハミダシニンドリ 今回紹介できなかったトーナメントの、ジャックとのバトルまでの流れを紹介。コロッセオでジャックと話す→アメロッパエリアでボムシューズを買う→アメロッパの女神像の電脳で↗

エンディング直前まで一気に攻略!!

前回のイーグル／ホークトーナメント終了後から、エンディングの直前までを攻略！ 2つのバージョンが存在するこのゲームだが、物語の流れはほとんど同じ。違う部分については大きく扱っているので、参考にしてほしい。



↑レッドサン（ブルームーン）トーナメントへ!!

第5話 誘拐された熱斗!?

全国大会であるイーグル／ホークトーナメントを制した光熱斗の元に、世界大会出場へ誘うメールが届く。戦いの舞台は、パパが出張に出かけているアメロッパだ!! もちろん熱斗は、自分の力を試すためにも、アメロッパで行われるの世界大会、レッドサン／ブルームーントーナメントに、参加することを決めるのだった。



↑ロックマンたちが電脳世界で話しているところに、トーナメントの使者が現れる

第5話 フローチャート

1. 地下鉄で空港へ行き、アメロッパへ
2. 川の近くにいるボンズと話す
3. アメロッパを観光する
4. 川の近くに戻り、ボンズと話す
5. 誘拐され、部屋に閉じ込められる
6. テーブルの上にある像にプラグイン
7. ホテルのHPにいるプログラムからPコードを入手
8. アメロッパエリアで、カギデータ1～4を入手
9. カギデータを使い、部屋から脱出する
10. コロッセオの控え室へ移動
11. トーナメント開始

1・・メトロラインで空港へ行き、アメロッパへ・・

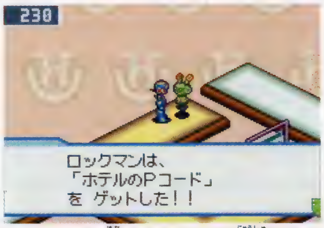
出発当日、まずはアメロッパに出かけることをママに伝える。その後、秋原町のメトロラインに乗りデンサン空港へ。目的地はもちろんトーナメントが開催されるアメロッパ！ デンサン空港から飛行機に乗り、アメロッパへ向かおう。今後は、アメロッパとニホンを行き来できるようになるぞ。



↑メニューからアメロッパを選んで移動する

7・・ホテルのHPにいるプログラムから、Pコードを入手・・

誘拐犯の話しに聞き耳を立てると、どうやらこの部屋を出るためには、カギデータを使わなければならないことがわかる。部屋を調べると分かるが、テーブルの上にある騎士の像から、インターネットに入れるぞ。ホテルのHPに入ったら、プログラムからPコードを入手し、インターネットに向かうのだ。



↑プログラムに話しかけPコードを入手しよう

3・・・・・・・・・・アメロッパを観光する・・・・・・・・・

アメロッパに着いたら、まずは川の近くにいるボンズという人物と会話する。その後、少し時間を潰すためにアメロッパを観光しよう。アメロッパの名物は、おいしいチョコとドッキリボックスそしてコロッセオ観光。せっかくアメロッパに来たのだから、この3つを体験しないわけにはいかないぞ。



↑チョコは上手く会話を進めれば値切れるぞ

8・・アメロッパエリアで、カギデータ1～4を入手・・

4つのカギデータは、アメロッパエリアの中に配置されている、電脳ボックスの中にある。それぞれのカギデータは、別のボックスに隠されているため、ロックマンは4つのボックスを探し出さなければならないのだ。アメロッパエリアはそれほど複雑な作りではないので、ボックスはすぐにみつかるはずだ。ボックスを開けると、ウイルスとのバトルになることを覚えておこう。



↑ アメロッパエリアに点在する電脳ボックスを全て発見し、カギデータを集めていく。とりあえずは、エリア内を適当に歩いてみよう

5・・・・・誘拐され、部屋に閉じ込められる・・・・・

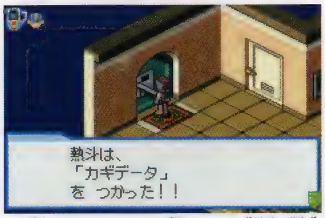
アメロッパの観光も終えて、ボンズの元に戻ると、ホテルに連れて行ってもらえる。しかし熱斗は、ホテルに着く前にガラの悪い何者かに誘拐されてしまう！ 熱斗が目覚めると、そこは見たこともない謎の部屋。どうにかして、この部屋から抜け出し、ボンズの待つホテルに向かわなければならない。まずは、部屋の中を調べてみよう。



↑部屋の中を隅々まで調べ、なにかできることはないのかを、考えてみよう



↑箱を開けると、中からウイルスが飛び出してくる。空ける前にセーブしておこう。ロックマンを吸い寄せる敵に注意！



↑ 全てのカギデータを集めれば、脱出の準備は完了。部屋のドアにカギデータを使い、急いでボンズの元に向かわなければ……!?

11 レッドサントーナメント／ブルームーントーナメント開催!!

●VSヒールナビ レッドサンVer.／ブルームーンVer.共通

アッフリク代表のボレボレと戦うまでには、アッフリクの祭りに参加しなければならない。祭の内容は、インターネットのどこかに飛んでいったミズガミサマの像を、探し出すという珍しいもの。祭を終えると、アッフリクの川が干上がってしまう。ミズガミサマシステムを復旧し、水を取り戻そう！

ヒールナビと戦うまでの流れ

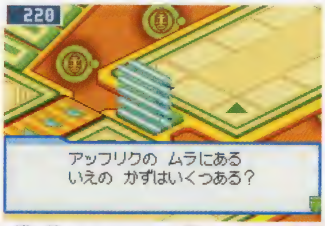
- アッフリクのヌポポ像にプラグイン
- 祭りに参加する
- シャーロエリアでミズガミサマの像を入手
- 祭りを仕切るナビと会話
- 川の近くでライオンのカギを入手
- アッフリクエリアの扉を開け、ふっかつのしずく入手
- ミズガミサマの像にプラグイン
- ミズガミサマの電脳16でシステムを整備する



↑選手であるボレボレに気に入られ、半ば強引にアッフリクに誘われてしまう



↑インターネットのどこかに飛んでいくミズガミサマの像を、誰よりも早く見つけ出すのだ



↑扉を開くためにはカギの他に、クイズに正解し、さらにバトルに勝利する必要があるのだ

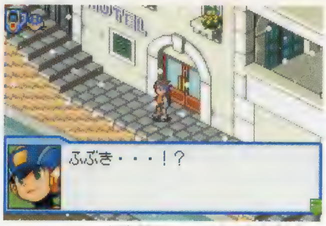

↑ミズガミサマの電脳は、同じような部屋が続く。16番目の部屋を目指し、進んで行こう

●VSコールドマン レッドサンVer.／ブルームーンVer.共通

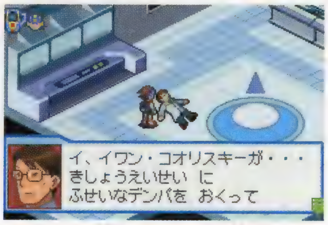
コールドマンのオペレータ、イワンは超が付くほどの暑がり。彼の仕業でアメロッパは猛吹雪に襲われてしまうのだ。天気の異常を正すために、シャーロのアンテナに電脳たいまつの炎をともしていこう。炎をともすためには、決められたチップが必要。前もって入手しておかなければならないのだ。

コールドマンと戦うまでの流れ

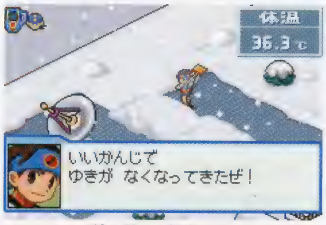
- アメロッパエリアにいるコールドマンに話す
- シャーロの宇宙センターへ行き、倒れている人と話す
- つもっている雪を調べる
- 家を調べてスコップを入手
- アンテナの電脳1にいるスノーマンを倒し、ヒートショットCでたいまつに着火
- アンテナの電脳2にいるスノーマンを倒し、フレイムラインFでたいまつに着火
- アンテナの電脳3にいるスノーマンを倒し、ヒートブレスKでたいまつに着火
- アンテナの電脳4にいるスノーマンを倒し、ブラックボムZでたいまつに着火
- コロッセオでコールドマンと対戦



↑アメロッパが突然雪国に!?　気象衛星操作アンテナの異常が、この雪の原因だ！



↑シャーロの宇宙センターで、情報収集。どうやらイワンが悪さをしたらしい



↑アンテナの前の雪は、民家で借りたスコップがないと除雪できない。連打で雪かきだ!!



↑電気の属性のチップを持っているなら優先的に使おう。コールドマンの弱点を突くのだ！

● Cスライダーを入手しておこう!!

ストーリーが進んでいくと、電脳世界にある細いレールを進まなければならなくなる。しかし、このレールを進むには、専用の乗り物「Cスライダー」が必須なのだ。さらに、Cスライダーさえあれば、今までに取れなかったミステリーデータを取りに行けるようにもなる。できるだけ早めに作っておけば、ロックマンとの冒険も楽なものになるぞ。Cスライダーを入手するには、各地でひっそりで販売されている3つのパーツが必要。全部集めたら、シャーロエリアのCスライダー職人に頼み、作ってもらおう。


↑歩いては行けない場所にあるミステリーデータも、Cスライダーがあれば入手可能

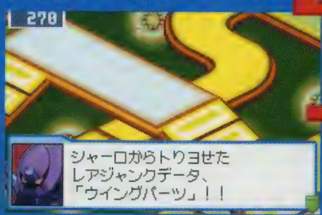

↑ならずもの電脳世界。ウラインターネットを進むためには、Cスライダーが必須だ

Cスライダー入手までの流れ


↑タウンエリア2でボードパーツを購入



↑タウンエリア3ではジェットパーツを買う



↑アジーナエリアでは、ウイングパーツを購入。ここまでで9000Z必要だ



↑全てのパーツが集まったら、シャーロエリアの有料エリアにいる職人に頼もう！

ハミダシニントリ
↙フットボムの試合→アッフリクエリアでノーマルナビと会話→コロッセオにある英雄像の電脳でフットボムの試合。これでノーマルナビとの戦いが始まるぞ。

ハミダシニンドリ

ケンドーマンとの戦いまでの流れ。アッフリクで青年団のリーダーと会話→アッフリクエリアでケンドーマンと会話→アメロッパエリアで剣道の修行→シャーロエリアで剣道の修行↗

●VSサーチマン　レッドサンVer.のみ

熱斗を見下す軍人ライカを見返すため、彼の任務を手伝うことになったロックマン。電脳世界にいる犯罪集団を倒さなければならないのだが、道中では常に何者かに射撃されることになる。マップを移動しているときに、射撃のカーソルがロックマンに重なったら要注意！画面の指示にあった方向キーを押して、射撃を避けないと大ダメージを受けてしまう。常に緊張しておこう。

サーチマンと戦うまでの流れ

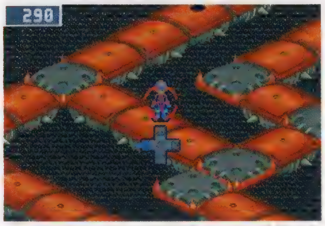
- コロッセアベニューから別の場所に移動する
- シャーロの宇宙センターに行き、入り口近くにいる人と話す
- ウイルスとのバトルに勝利する
- 入手していないなら、Cスライダーを入手
- 宇宙センター2階のコンピュータにプラグイン
- 射撃を避けながら、ウラインターネット6へ
- ウラインターネット6の奥にいるナビに話す
- ウイルスとのバトルに勝利する
- コロッセオでサーチマンと対戦



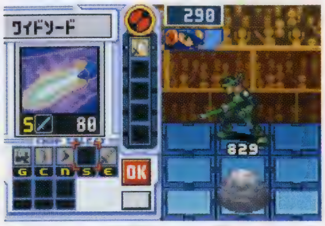
↑ライカはシャーロの軍人。軍人なので態度も非常にビシっとしてる。でもちょっと嫌味？



↑宇宙センター2階のコンピュータにプラグイン。ここからウラインターネットを目指せ



↑カーソルがロックマンに重なったら画面の指示に合わせて回避！　慌てなければ余裕だぞ

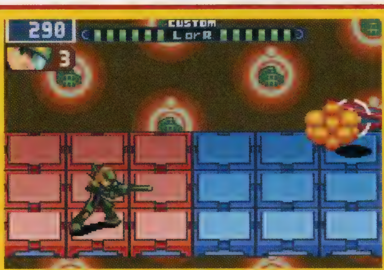


↑サーチマンは無属性なので、使うチップは属性を考えず、威力の高いものを用意しよう

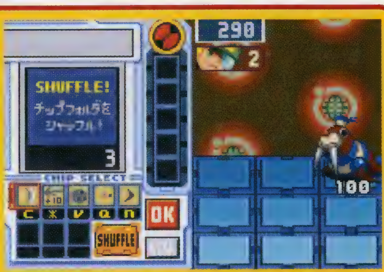
ソウルユニゾン　サーチソウル

●相手を確実に撃ち抜く!!

サーチソウルは、インビジブル系のチップを犠牲にすることで発動する。サーチソウルを発動させている間の溜め撃ちは、相手がどこにいようと、自分がどこにいようと攻撃がヒットする。常にタメ撃ちしながらも相手の攻撃を避けることに専念して戦うことができるぞ。カスタム画面のチップを入れ替えることもできるので、うまく活用すれば、プログラムアドバンスを繰り出しやすくなるのだ。確実に戦いたいなら、このサーチソウルがお薦めだ。



↑タメ攻撃は非常に便利。敵の攻撃を回避することだけを意識し、溜まったら射撃、という戦略が効果的



↑戦闘中、3回までチップの入れ替えが可能。プログラムアドバンスを出したいなら、活用していきたい

●VSジャンクマン　レッドサンVer.のみ

インターネットがゴミまみれに！　ジャンクマンと戦うまでには、インターネットに散乱しているゴミを片付ける必要があるのだ。片付けていく流れで、ロックマンはゴミの下敷きになってしまう。その後のロックマンは、どうも調子が悪そうな感じ。なんともへんてこなことばかり言うロックマン。どうにかしないと、まともにトーナメントに出場できないぞ！

ジャンクマンと戦うまでの流れ

- アジーナエリアのゴミ捨て場前にいるナビから、ゴミ捨て場のカギを入手
- ゴミを調べる
- コロッセアベニューでLボタンを押し、ロックマンと何度か話す
- アジーナエリアに行き、ロックマンを助ける
- アジーナエリアの大仏を拝んでいるおじいさんと話す
- アジーナの遺跡に立つ女性に話しかけ、大仏の像にプラグイン
- だいぶつの電脳の中にいるプログラムから、やさしさデータを入手
- コロッセオでジャンクマンと対戦



↑ゴミの下敷きになってしまったロックマン。とりあえずは大事に至らなかったようだが!?



↑へんてこなことばかりを話すロックマン。何度か話しかけて、様子を見てみよう。



↑大仏の中にいるプログラムから、やさしさデータを入手。これでジャンクマンも大丈夫だ



↑ジャンクマンは一番後ろにいるためブーメランが確実に当たる。フォルダに入れておこう

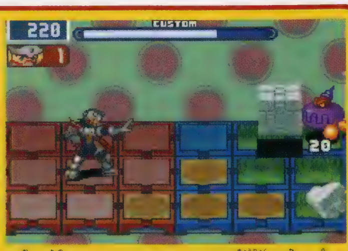
ソウルユニゾン　ジャンクソウル

●使ったチップをリサイクル!!

ジャンクソウルは、地面に物を置くタイプのチップを犠牲にすることで発動する。溜め撃ちは、フィールドに置き物がないと使えないが、威力が非常に高い。ジャンクソウルを効果的に使いたいなら、地面に物を置くタイプのチップを多くフォルダに入れておく必要がある。また、使ったチップが再びカスタム画面に登場するため、強力なチップを何度も使用可能となる。使いこなして、一気に相手へ大ダメージを与えよう。



↑置き物系という、扱いがちょっと難しいチップが必要。使いこなすには熟練が必要だ



↑置き物がフィールドにあれば、強力な溜め撃ちが可能。ジャンクソウルにとって重要な攻撃だ

最終話 しょうわくせいでの決戦

無事レッドサン／ブルームーントーナメントを制した熱斗だったが、無理やりヘリコプターに乗せられてしまう。そして、ヘリコプターが着いた先はパパの出張先であるANSAだった。しょうわくせいの地球激突を防ぎ、世界を救うためには熱斗の力が必要なのだ。世界の平和のために、熱斗とロックマンはANSAに協力することになる。



↑ヘリコプターで強引に連れられて来たのは、そこは熱斗のパパも来ている宇宙センター「ANSA」だった。いったい熱斗はどんな事件に巻き込まれるのか!?

最終話 フローチャート

1. かんそくしつでパパとリーガルと話す
2. アジーナ遺跡の仏像の電脳にいるナビにからアジーナコード入手
3. アジーナエリアにある分断装置を破壊
4. アップリクエリアにある分断装置を破壊
5. かんそくしつでリーガルと話す
6. アメロッパエリアにいるナビと話し、タウンキーを入手
7. ウラインターネットからタウンエリア1へ移動
8. 事件の犯人とのバトル
9. ANSAロビーのお兄さんに話しかける
10. ANSAの屋上にある発電機にプラグイン
11. しょうわくせいの電脳を進む
12. レーザーマンとの対戦
13. ？？？

1 ・・・・・・かんそくしつでリーガルと話す・・・・・・

なんだか怪しいリーガル博士と話すと、事件のあらましを教えてくれる。そして、その協力を熱斗にしてもらいたいと話す。と、そのとき、インターネットが分断されるという事件が起こる。まずは、このネット分断をどうにかしなければならない。



←パパからはチップが貰える

2 ・・・・仏像の電脳でアジーナコードを入手・・・・

もしまだアジーナのPコードを入手していないなら、アジーナにある仏像にプラグインしよう。仏像の電脳にいるナビにお金を払うと、アジーナのPコードを入手できる。同じようにアップリクのPコードを持っていないなら、ヌポポ像の電脳にいるナビと戦い、勝利してPコードを入手しよう。



↑事件解決には各国のPコードが必須なのだ

3 4 5 ・・・・・・・各地の分断装置を破壊・・・・・・

インターネットを分断している装置は、全部で4つ。アジーナエリアには、アメロッパ側との間と、秋原エリアとの間に各1つずつ。シャーロエリアにはアメロッパ側に1つ。アップリクエリアにもアメロッパ側に1つ装置がある。これらの装置を全て破壊しなければならないのだ。装置を調べるウィルスが登場する。しっかりと準備した状態で、装置を調べなければならない。



↑アジーナのアメロッパ側にある装置。装置を破壊すると、通過できるようになる



↑アジーナにはもうひとつ、秋原エリア側の装置がある。破壊して、分断を解消しよう



↑アップリクエリアにも、分断装置がある。アメロッパエリア側に進んでみよう



↑シャーロエリアにある分断装置を破壊すればとりあえず分断はすべて解消したことになる

7 ・・ウラインターネットから、パークエリア1へ・・・

インターネットを分断した犯人は、どうやらパークエリア1にいるらしい。しかし、その場所は、普通には入ることができない場所。そこに行くためには、ならず者たちがごろごろと居るウラインターネットを通る必要があるのだ。タウンエリアから、ウラインターネット経由でパークエリア1へ進もう。



↑通路が壊れているため、普通には入れない

8 ・・・・・・・・事件の犯人とのバトル・・・・・・・

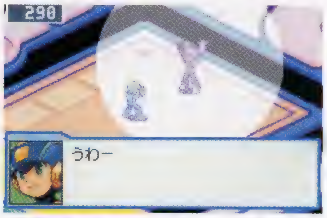
ついにロックマンと熱斗は、インターネットを分断した犯人を追い詰めた。この事件を起こしたのは、やはりネビュラだった。事件を解決するために、犯人と対決するロックマン。見事犯人を倒したが、犯人はロックマンもろとも自爆を図るのだ。絶体絶命のロックマンだったが、間一髪のところで現れたのは……!!



↑犯人の居所を掴み、ついに追い詰めることができた！ あとは犯人を倒すだけだ！



↑今までのバトルを乗り越えてきたロックマンと熱斗なら、簡単に倒せる相手だ



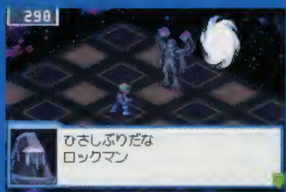
↑爆発に巻き込まれるロックマン!! 果たして、ロックマンは無事なのだろうか？

●そして、最終決戦へ……!!

地球に接近してくるしょうわくせい。それを止めるために熱斗はしょうわくせいの電脳に飛び込むことになる。しょうわくせいの電脳の奥には、全ての事件の犯人が待っているのだった……。



←しょうわくせいの電脳では、一筆書きのように順番にスイッチを踏もう



↑ロックマンの目の前に立つ、事件の黒幕。倒すことはできるのか!?

熱斗とロックマンは地球を救えるのか!?

ハミダシニンドリ ↙アップリクエリアでケンドーマンと会話→コロッセオに行く→アップリクのライオン像にプラグイン→電波発生装置をすべて破壊。以上で、ケンドーマンとの対戦が始まるぞ。

徹底攻略

GC ●アイディアファクトリー ●5800円 ●タクティクスSLG ●1人用

学園都市ヴァラノワール ローゼス

奥が深いがややクセのある本作。SLG初心者でもクリアできるようなお役立ち情報をお届けするぞ。

ダンジョン攻略 アイテム回収を優先しよう

試験の課題になるダンジョンは1度の挑戦でクリアするのは難しい。試験開始直後は奥に進むことより、アイテムの回収を優先しよう。そうして装備を整えてから課題の階層を目指すのだ。アイテムはいくつかの系統があり、落ちているものは画面の表示で系統がわかるようになっているぞ。

武器系アイテム 長剣、小剣、投剣、杖、特殊の5種類があり、クラスごとに装備できるものが異なる。合成に使用する武器の数は多い方がいいので、見つけたら積極的に拾っていこう。

防具系アイテム 防具は武器と違ってどのクラスでも装備できる。特殊な防具の指輪は、防御力はそれほどでもないが、パラメータの上昇などの特殊な効果を持っているものが多いのだ。

道具系アイテム アイテムには体力回復に使うものと魔法などスキルを習得するものがある。ダンジョンを出ると習得したスキルも忘れてしまうので、出し惜しみせずに使っていこう。

基礎知識

- 一定階層に到達するとクリア
- 敵を倒さなくても次の階層に進める
- 地形、敵、中立キャラの配置はランダム
- ダンジョンから出るとキャラのレベルは1に戻る

4～5人のパーティーで出撃

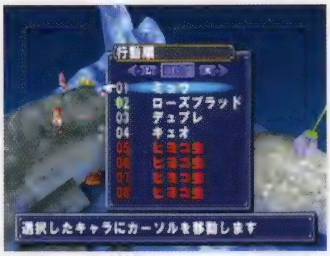
主人公以外に15人のキャラを仲間にできるが、実際に戦うキャラは4～5人くらいがちょうどいい。あまり多くのキャラを出撃させても、装備やアイテムが足りなかったり、全員のレベルを上げるには敵モンスターが少なく経験値が不足してしまう。少数精鋭でダンジョンに挑むようにしよう。



↑試験の序盤で出会った仲間を中心にしてパーティーを組むのだ

行動順を忘れずに確認

行動の順番は素早いキャラから回ってくる。この順番に敵味方は関係ないので、次に動くのは誰なのかの確認を欠かさないようにしよう。味方同士で敵を集中攻撃するときなどは、自分と味方の間に敵の行動が挟まっていると失敗する確率が高くなる。作戦を立てるときは特に注意したい。



↑中立キャラを勧誘するときなども、行動順の確認は重要になる

バランスよくレベルを上げよう

ダンジョンの奥に進むときは、仲間のレベルをバランスよく全員上げていくのが基本。レベルが上がらないまま下の階層に進んでしまうと戦力にならないので、各キャラのレベルアップまでの必要経験値を常に確認するのだ。弱っている敵をレベルの低いキャラで倒させるのがオススメだ。



↑適当にレベルアップさせるのではなく、パーティー全体のレベルを上げよう

移動、攻撃の前に回収

各キャラは1ターンに2回の行動を実行できるが、基本は移動しての攻撃。他にアイテムの使用や仲間との受け渡しも可能だが、これらを行うと1回行動したことになってしまう。ただ、アイテムの回収は行動を消費せず何回も実行できるのだ。移動や攻撃の前に忘れず回収を実行しよう。



↑敵が少なくなってきたら、アイテムの回収をメインにしよう



キャラの背後は無防備

キャラの背後や側面から攻撃を受けるとダメージが大きくなってしまうので、敵に正面を向けて動くようにしよう。これは敵にもいえることなので、なるべく敵の背後を狙って攻撃するのだ。

穴埋めコラム 和尚の徒然なるままに 出張版

GCでは貴重な ガチンコSLG+ADV!

本作はその見た目からギャルゲーだと思われがちです。確かに間違いではないのですが、全くの正解でもありません。アイテム合成は中毒性が高く、マップはランダム生成のため、常に緊張感があるバトルが楽しめるなど、SLGとして奥の深い内容になっているのです。敵のど真ん中に配置されたりすると確かに厳しいですが、ピンチを脱出したときは大きな達成感が味わえます。ややもすれば理不尽と言われかねないランダム要素を、ガチンコの勝負として楽しめる方には特にオススメです。





←↑ギャルゲー的な要素ももちろんあります。主人公が女の子なので、他の同ジャンルのゲームとは一味違った展開が楽しめるかも!?

ハミダシニンドリ お目当てのキャラをパーティに入れたい場合、神聖樹で出てくるまで粘るのがオススメ。敵が弱く、中立キャラが倒されることも少ないため勧誘しやすいのだ。

合成の心得　序盤は能力修正値を重視

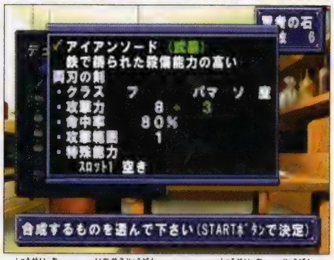
アイテム合成の目的は、各アイテムに設定された修正値と特殊能力を1つにまとめてアイテムの性能をアップさせること。このうち修正値は比較的上昇させやすく効果も実感しやすいので、序盤はこれを強化することをメインにするといい。賢者の石を無駄にしないようによく考えて合成しよう。

基礎知識

- ・アイテムの合成、解除には賢者の石を使用
- ・合成すると、合成元以外のアイテムは消失
- ・武器なら武器など、同系統を合成するのが基本
- ・特定のアイテムや組み合わせによる特殊な合成もある

特徴1 能力修正値を強化

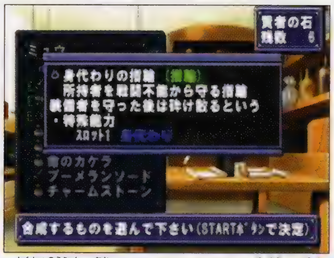
武器や防具には、基本的な攻撃力や防御力の他に修正値が設定されている。基本的な能力はアイテムごとに固定だが、修正値は同じアイテムでも大きく異なる。なかにはマイナスの修正値が付いているものもあるのだ。プラスの修正値を合わせて合成していけば、強力なアイテムが誕生するぞ。



↑修正値にも一応上限はある。修正値の上限はアイテムによって決まっているのだ

特徴2 特殊能力を付加

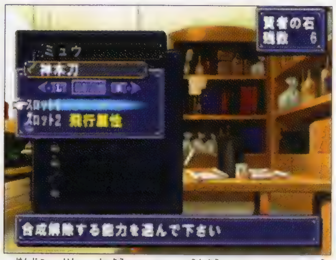
武器や防具にはスロットがあり、ここに「2回攻撃」や「クリティカル20%」などの特殊能力を取り付けることができる。特殊能力の合成に使用するアイテムは修正値がイマイチのものが最適。合成元以外のアイテムは失われてしまうので、攻撃力などの性能は気にしなくてもいいのだ。



↑特殊能力の中には、そのアイテム固有で合成に使用できないものもあるぞ

特徴3 特殊能力は解除可能

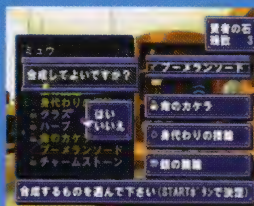
合成と同じく賢者の石を消費するが、アイテムに付加されている特殊能力を取り外すことも可能。修正値が強力な武器や防具に、より強力な特殊能力を取り付けたいときに使うといいだろう。ただし、それぞれのアイテムに最初から付いている特殊能力をはずすことはできないぞ。



↑賢者の石を使用するので乱用はできない。普段はあまり気にしなくてもいい

別系統アイテムを掛け合わせるランダム合成

合成は同系統のアイテムを組み合わせるのが基本だが、違う系統同士の合成も一応可能。ただ、この場合何ができるかは全くのランダムなので、どうしても博打になってしまう。アイテムが余っているなら試してみてもいいかも。



←いらないアイテムで挑戦してみるのがいいだろう

イベント攻略　何回も会って親愛度を上げよう

クラスメイトにはそれぞれ親愛度が設定されており、これが高くなるとそのキャラとのイベントが発生して仲良くなることができるのだ。親愛度を高めて必要なイベントを見ておけば仲良くなったキャラとの個別エンディングを迎えることができる。親愛度を高めるにはとにかく何回も会うこと。自由行動中に現れやすい場所は下の表を参考にして欲しい。また、ダンジョンで一緒に戦うことでも親愛度が上昇。1つの階層をクリアするごとに親愛度が上がるようになっているぞ。



親愛度　このハートマークの色を見れば現在の親愛度がわかる。最初は灰色だが、色が赤に近づくほど親愛度が高くなっているのだ。

基礎知識

- ・ダンジョンで共に戦うと親愛度アップ
- ・校内で出会うと親愛度アップ
- ・親愛度を最高まで上げて必要イベントを見ているとそのキャラとの個別エンディングが発生

クラスメイトの落第に注意

試験が終わるごとに、クラスメイトの中から数人の落第者が出る。落第者はランダムで決定されるのだが、困るのは仲良くなったクラスメイトが落第してしまった場合。個別エンディングも発生しなくなるので、成績発表の前にセーブしておくクセをつけよう。



↑これぱかりは祈るしかないのだ

キャラ名	よくいる場所	キャラ名	よくいる場所	キャラ名	よくいる場所	キャラ名	よくいる場所
エンオウ	コロシアム、中庭	チャリオン	作戦室、街中	ノルン	中庭、教室	ミュゼット	コロシアム、中庭
ガラハド	作戦室、教室	チョコ	街中、中庭	緋魅華	街中、トラップゾーン	ミルコ	中庭、コロシアム
キュオ	神聖樹、街中	バニラ	街中、中庭	ファースト	街中、プロクス山	ライオネル	作戦室、コロシアム
空夜	神聖樹、作戦室	ティミッド	研究室	ファビエル	街中、研究室	ラウール	作戦室、トラップゾーン
グリューネルト	中庭	デュプレ	教室、プロクス山	フィーゴ	研究室、コロシアム	リムリム	神聖樹、教室
コルノ	教室、神聖樹	ナギ	教室、ブルーフィールド	フラスコ	研究室	リュート	教室、作戦室
シエル	神聖樹、教室	ニムダ	神聖樹	フレデリカ	神聖樹、中庭	ルッツ	研究室、中庭
シュウ	教室、コロシアム	ネージュ	ブルーフィールド、中庭	ヘレネ	教室、中庭	レン・ウォルト	街中、神聖樹
スカーフェイス	ブルーフィールド、トラップゾーン	ネイル	作戦室、街中	ホルン	トラップゾーン	ローズブラッド	街中、トラップゾーン
タルナーダ	神聖樹、トラップゾーン	ノーラ・ノーラ	作戦室	ミーネ	作戦室、ブルーフィールド		

ハミダシニンドリ　決められた時間内に課題のダンジョンをクリアできなくてもゲームオーバーにならずに再挑戦できる。ただクラスメイトの親愛度は下がるので、やはりデメリットは大きい。

ドリテク鮮果場 ドリプレ特番

特番ってどーゆーこと!?

長い間遊んでいなかったソフトをロードすると、ダレが作ったかわからないトンチンカンなデータが見つかったり、主人公の名前や装備で笑えたり…そんな甘酸っぱい（？）思いを集めて紹介するのがこのドリプレだっ！　年末年始のお休みの影響か、大量に届いたドリプレを一挙公開！　君もプレイ済みデータを探してみよう!!

もはや定番 『スマブラDX』ネタオンパレード!!

GC 大乱闘スマッシュブラザーズDX

面白対戦ルールを作ってよし、カメラで面白写真を作ってよし、技の粋を凝らした記録に挑んでよしと、懐の深い『スマブラDX』はドリプレの定番。逆に遊び方の幅が広すぎて、開発者のドギモを抜くようなプレイスタイルが見出しにくいんだよね…。まぁ、その辺はアイデア次第でなんとかなるか!?

ピチューvsF−ZEROマシン



アイデアがナイス

「ピチューでFゼロマシンに挑みました、どちらが勝ったのかわからず写真判定なので、勝敗を決めて下さい」**兵庫県／コルクさん。ハナ差マシン？**

イベント戦自己ベスト

「一人用のイベント戦46のタイムで、00:36:50という最短記録を出しました！　キャラクターはカービィです。写真見てください」**千葉県／彗星さん。剣術vsファイナルカッター!?　なかなかの速度だ！**



まずは5点

←結構早めのタイム。このままカービィで記録に挑戦してみよう！

ターゲットを壊せ自己ベスト

「ターゲットをこわせ」で、自分の限界に挑戦してみました（全員）！9分59秒57になるまで大変でしたよ…（笑）」**兵庫県／カカスィ〜さん。何とか10分切ったという感じがいいね！**



これも5点

←努力の姿が見えるという点ではレア写真かも。みんなも自分なりの目標に挑め！

旧作 よみがえれ！懐かしソフト

こういうなつかしモノも受け付けちゅーだぞ！

フォックス64で限界に挑む！

「スタフォ64を限界まで力を出してプレイした記録です。内訳はコーネリア→244、メテオ→423、カタリナ→222、セクターX→281、マクベス→234、エリア6→522、ベノム2→227です。ハイスコアが、1897が2060を差し置いて一位になってます」**東京都／リグレ公爵さん。プログラムを越えた…!**

N64 スターフォックス64



バグるほどハイスコアよくできました

マリオRPGミニゲーム

「マリオワールド通貨で500コインもする破格のゲーム「爆裂カブトムシ」！　これを久々にやってみることにしました。結果は5000万点。おお!?っとおもうスコアですが、よく考えると、『式神の城Ⅱ』の1ステージのスコアの2〜8分の1なんですねぇ…」**広島県／青竜新さん。すぐにコレが遊べるデータが出るあたり、素直にスゴイと思う。**

SFC スーパーマリオRPG



↑カブトは端において連鎖で稼げ!!（うろおぼえ）

懐かしさに思わず20点

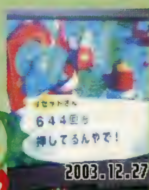
森 『ぶつ森』怪異譚

平和な毎日を過ごす『どうぶつの森e+』の世界に、不意に訪れる意識せず立てられた記録、不条理な事件…そんなアナザーワールドをご紹介…。

GC どうぶつの森e＋

リセット伝説

「……最高記録の644回を出しました。もしよかったらチャレンジしてみてください」**兵庫県／五月さん。やりすぎ（笑）**



おいおい20点

落し物が取れない…

「カカリコ村のティーチャーさんがハニワを落としたと言うので探したら、線路の上にありました!!」**こーひーさん。こりゃぁ取れないねー（笑）**

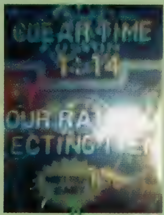


…10点

その他 多ジャンル複合やりこみ報告

やり込みや、ちょっと驚く偶然のヒトコマも！

最速クリアタイム



「メトロイドの最速タイムです。証拠の写真も一緒に送ります」栃木県／A車さん。**速い!! なんか1時間切れそうな予感!? ちなみに、『プライム』の世界最速記録は1時間46分だそうな。**

GBA メトロイドフュージョン 10点

シェリフでカンスト



「『メイド イン ワリオ』のシェリフをやり込んで99999999でカウンターストップさせました。証拠の写真も送ります」熊本県／旋風魔人さん。**よくもまぁここまで…よく集中が続いたね。**

GBA メイド イン ワリオ 10点

マリオカートでCOMと同着

「グランプリで遊んでいたある日なんと！ comと同時ゴールしてしまいました！ 滅多にないことなので（とっさに撮ったので見にくいかと思いますが）送ります」愛知県／和田紗季さん。**2位、3位のタイムに注目!!**



GC マリオカート ダブルダッシュ!!

珍しいので 20点

更新 ドンキーコンガハイスコア

「『ドンキーコンガ』の「大きな古時計」を普通のコントローラでハイスコアを目指しました。ちなみにレベルはイージーで。前回送ったメールでは172304ptsでしたが、今回は大幅に記録を更新した308018ptsです。証拠写真を添付しましたが、見られました？ さすがコントローラとも言えるでしょう！ 簡単だと思うなら試してみて下さい。連打に力を入れる所為か以外と頭が疲れてきます」大阪府／すずあんに失神さん。**記録大躍進!**

GC ドンキーコンガ

前回＋20点



←ドリプレ点数は前回にプラス…あ、住所が書いてない!?

今回はここから ドリテク

このコーナーでは、持っていないゲームが思わず欲しくなるような、そんなドリテクを日夜追い求めております。今回は特別縮小編…。今回紹介する隠し要素系って、そのゲームを持っている人にはうれしい情報だけど、思わず欲しくなる…ってのとは違うんだよねー。

良 GC メダル オブ オナー ライジングサン 編集部情報

特殊機能のありかはココだ!!

各ミッションで入手できる特殊機能の入手方法を公開だ。これらの特殊機能を取るには、まずシャベルが必要になる。シャベルはミッション7後半の寺院のなかにある隠し部屋で入手できる。隠し部屋は、寺院の仏像から「ロータスフラワー」というアイテムを取って、地下牢獄の仏像の前で使った先だ。シャベルを取ったデータを使って、各ミッションを再び探索しよう。盛り土や、ダクトに向かってAボタンでシャベルが使えるぞ。

ミッション	効果	場所
ミッション1	弾数無限	蒸気がかかって死ぬ兵士のそばにあるダクト
ミッション3	一発の弾丸で相手を倒せる	野球場の角にある盛り土を掘る
ミッション4	遠距離攻撃無効化	日本軍トラックを越えて、獣道を進んだ先の小屋のそば
ミッション5	頭に変なものをかぶる	砲弾陣地先の壁際にあるへこみの中
ミッション6	敵の頭部以外攻撃無効	一人目の捕虜が捕まっているビルの階段前にあるダクト
ミッション7	兵士の姿が見えない	墜落したフライングタイガースの近く
ミッション8	一発で倒されるようになる	10人の警護兵を倒した先のやぐらの下
ミッション9	不死身になる	飛行士会議室にある色違いのロッカー

良 GC 実況パワフルプロ野球10超決定版 編集部情報

ちょっとおトクなデータ

『パワプロ10超決定版』では、メモリーカードに『パワプロ10』のデータがあれば、サクセスでのフォームが最初からいっぱいあったり、隠し球場が最初から使用可能になるぞ。



↑『10』を持っている人は『超決定版』を買い?

みんなからのドリテク ドリプレ 大募集

ドリテクランク		
	特秀	1万円分のおもちゃ券(など)
	秀	5千円分のおもちゃ券
	優	3千円分のおもちゃ券
	良	千円分のおもちゃ券
	可	時価

ドリプレランク		
	ドリアン	なんかいいもの
	さくらんぼ	10〜50点
	バナナ	1〜10点

このコーナーでは、みんなからのスペシャルテクを大募集中。大ネタ小ネタ、バカみたいなテクもOKだ。テクの内容に応じたものをお送りさせていただきます。**1：テクを発見したゲームのタイトル、2:内容、3:自分の住所、氏名、年齢、電話番号**を記入して送ってください。同ネタ多数の場合は情報の正確さ・分かりやすさに始まり全46項目（本当はこんなにない）ごとに審査をして最高得点のものを採用します。ドリテクに関する電話問い合わせには答えられないところがあるので、その辺は前もってご了承ください。

FAXのあて先：03-3556-3287
Eメールのあて先：doritech@nindori.com

はがきの書き方

おもて

切手
102-0083
東京都千代田区
こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
(株)ambit
ニンテンドードリーム編集部
「ドリテク」係

うら

1:ハリーポッターと尿道結石
2:シュウ酸の多く含まれた食料を大量に摂取し、水分を控えめにして毎日を生活しよう。しばらくすると、信じられない激痛とともにステータスが尿道結石になる。
3:〒102-0083
東京都千代田区こうじ町3-4
針山 ぼた吉 P.N.魔太郎
電話：03-3556-3313

ハミダシニンドリ カレンダーもなんだかタイトル減り気味で、新作のドリテクが減ってきそうな予感…!? 古めのドリテクを持っている人は今がチャンス！ バリバリ送ってちょうだいな―。

ドリ〜ムキングダム
DREAM KINGDOM

読者が作るイラストコーナー。略して「ドリキン」！



ドリキン表彰台
Vol.107の受賞者

神奈川県／相澤ともねさん
？県／LOGさん
埼玉県／ケイ大佐の部下さん
東京都／鳥居鷹介さん
秋田県／梁瀬竜大さん
岐阜県／コケシさん

表彰された方には特製記念品を差し上げます！

お正月、ゲームやっちゃ食い、ビデオ観ちゃ食いしてたら太りました。新弟子検査でも受けるか。はーどすこい。
アズマ フースケ（シコ名募集中）



ケイ大佐
年末年始のしめ切りが変則的だったので、前号のしめ切り間に合わなかった年賀イラストなどが次々に到着！ いつもの倍ぐらいの投稿をいただいちゃいました。その分競争率も高くなっちゃったけど、投稿してくれた全員に感謝です！



◆めちゃめちゃハマっているという『バテン』。なかでもリュードがお気に入りだそうです。去年はナムコの秀作RPGが大活躍でしたね〜

ケイ 今月のイチオシ！ 神奈川県／相澤ともねさん



◆「2004年は大忙し(?)なリンク」をテーマに、『リンクの冒険』の16歳リンクを描いてくれました。連動（リンク）とリンクをかけたダジャレ作品だって。全体のまとまりや髪の毛の表現なんて…プロ？

DK ？県／LOGさん



◆今まではポケモンのイラストしか描いていなかったのに、なんとはじめて『TOS』にチャレンジしてくれました。ホームページも開設したそうです。[http://yukihikoazuma.fc2web.com/homepage]

神奈川県／東ゆき彦さん



◆ブルーバックに『バテン』の主人公カラス。ハッキリとした色合いと、くっきりと描かれた影。デザイン構図がカッコイイです。遅まきながら、俺もいま『バテン』にハマってます。面白いよね〜

千葉県／黄ルピーさん

キングサイズ

厳選イラストを特大サイズで掲載！ドリキンのベストナイン!!



栃木県／夢之助さん

◆タイトルは『VSゴーマ』。相変わらずすばらしい画力！溶岩の色合いや、リンクの顔の照り返しの表現など、非常に秀逸な作品ですね。いやはや、ホントに脱帽です！



滋賀県／緋鷹 要さん

◆『バテン・カイトス』の中でも人気の高いキャラリュード。最初見たときは、女性だと思っちゃいました。いや〜男だったとはなぁ…。ちょっと残念でした（笑）



千葉県／望月かけるさん

◆『FFCC』に兄弟3人ではまっているそうです。多人数で遊ぶと楽しいよね〜



DK 埼玉県／ケイ大佐の部下さん

◆楽しいですな。マリオがスローモーションで弾丸を避けたり、大量のルイージが登場したり。勝手にいろいろと想像して笑っちゃいそうです



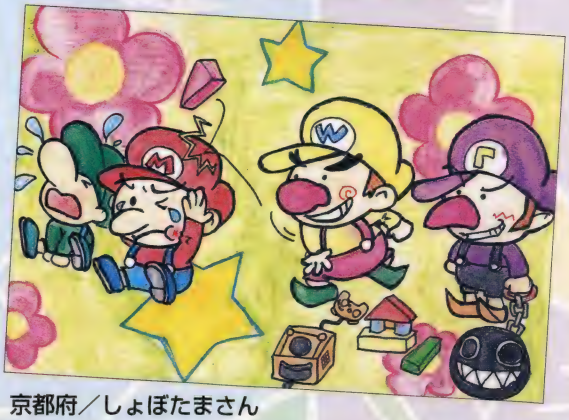
福島県／くま吉さん

◆『4つの剣＋』が楽しみなんだとか。発売日もどんどん近づいてきたし…いよいよだね！



京都府／白鷺みかんさん

◆イラストは『ロックマンエグゼ3』のセレナード。もちろん『4』も2バージョン即買い！



京都府／しょぼたまさん

◆ベビーマリオ＆ベビールイージに対抗して、ベビーワリオ＆ベビーワルイージ。2人とも鼻がデカイですねぇ〜。しっかりと特徴をとらえてデフォルメしてます



兵庫県／風飛椎名さん

◆『バテン』のカラス。今回は『バテン』イラストの投稿が多かったです



埼玉県／寿さん

◆「人数が多い分いつもより描くのに時間がかかってしまいましたが、作業中とっても楽しかったです」とか。楽しく描けるのがいちばんだよね！

クィーンサイズ

バラエティに富んだすばらしい投稿作品たち。とくとご覧あれ！



◆スクウェアと任天堂の記念すべきコラボ作品『マリオRPG』（スーファミ）。良作でファンも多いんだよね。復活…するといいよね

東京都／鳥居鷹介さん



◆『バテン』をクリアしたそうです。マグナスコンプリート目指して、2周目をプレイしている人もいるけど…。コンプしました？

岩手県／草野りっくさん



◆不朽の名作『マザー2』。アドバンスで復活したこともあって、ファンがより増えました。まだの人は、ぜひプレイしてみてね

宮城県／かぼさん



◆『風のタクト』で受けたステンドグラスの影響がいまだに抜けないとか。イラストは『時オカ』のサリアちゃんです

大阪府／桃姫ユリさん



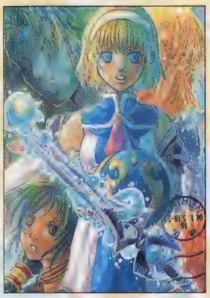
◆うわーい！ 超かわいいアトム。好きだな～このテイスト

埼玉県／ヤミ・ヨコータさん



◆スランプでハガキ4枚ムダにしてしまったとか。でもファンレターパワーで頑張ってくれたぞ

京都府／黒澤美由紀さん



◆『キャリバー2』のカサンドラです

東京都／夜一さん



◆『マリオストーリー64』のお留守番ルイージ

静岡県／飯塚亮太さん



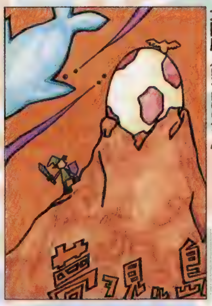
◆『FE烈火』のウルスラとレイヴァンです

千葉県／高坂裕子さん



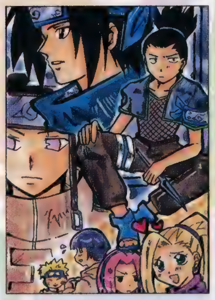
◆『黄金の太陽』よりマーズ灯台に向かうガル

大阪府／南さん



◆デザイン画風『夢を見る島』のイラスト。ゲームの世界観もしっかり表現していてスバラシイ！

大阪府／an Leeさん



◆『ナルト 激闘忍者大戦2』がすごく面白いとか。ナルトもすごい人気だよね

兵庫県／高月はくぶうさん



◆カラートーンを使ってくれたんだけど、はがれそうな部分もありました。しっかり貼ってね

群馬県／東さん



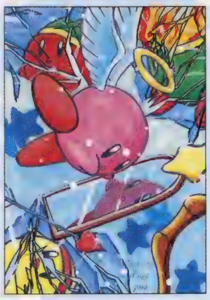
◆『鋼の錬金術師』アドバンス発売記念だとか

静岡県／マイブルさん



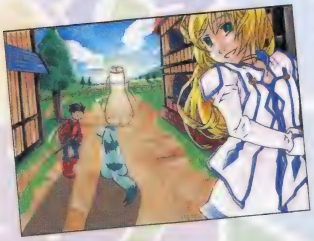
◆『帰ってきたトキワの森！』。そうだね～

東京都／しろあんさん



◆天使のカービィがかわいくてお気に入りになったとか。『鏡の大迷宮』に期待だね

千葉県／グミぐみさん



東京都／由紀湖さん

◆『TOS』より、コレット、ロイド、イノシュ。長い影は朝日か夕陽か…

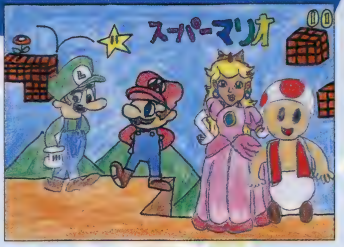


◆『ルーン』のイラスト。カードで戦うシステムがなんとも面白いです。またプレイしようかな

大阪府／神堂 雅さん

合作ランド

3人以上の合作作品。ユニット名も描いてね！



◆お正月に集まった親戚の子供同士で描いてくれたとか。イラストを送るときには折ったり丸めたりしないでね～

ユニット名：ニンテンブラザーズ☆



◆それぞれ違うゲームのキャラだけど、なんとなく系統が似てるよね

ユニット名：20にじゅう



◆とあるHPで知り合った4人で合作してくれたとか。10月下旬から計画したそうです

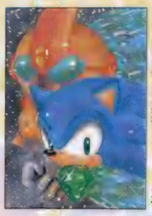
ユニット名：まなな組さん

ジャックサイズ

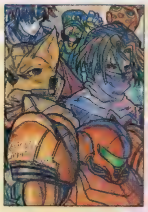
ごめんなさいの極小サイズ。でもでもすばらしい力作たち！



広島県／一閃さん
出し忘れてたという投稿作品です



愛知県／ゆきほんさん
今年の活躍にも期待しちゃうよね



神奈川県／キヨタコさん
迫力満点「スマブラ」イラスト



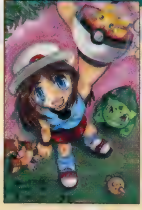
鹿児島県／ユイトさん
「TOS」に超ハマってるようです



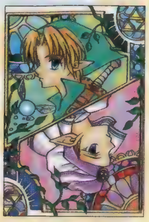
和歌山県／早乙女らいむさん
「TOS」のジーニアスです



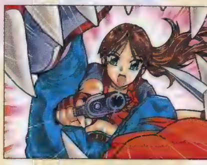
長野県／とびしろせーまさん
「ムジュラ」の月の世界だね



茨城県／葉月みかさん
「リーフグリーン」購入予定！



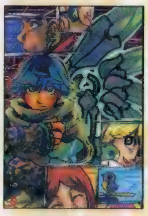
北海道／蒼夜小次郎さん
なんとニンドリ歴6年目！



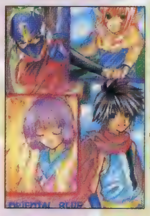
神奈川県／武元一角さん
「コード：ベロニカ」のクレアです



神奈川県／雫さん
申年にちなんで「ムジュラ」のサル



岡山県／魔神太樟さん
「ハヤさんありがとう」との事です



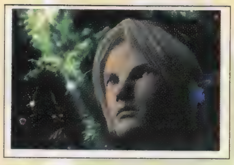
宮城県／七瀬隆歩さん
「オリエンタルブルー」だね



北海道／さざれさん
やわらかな色合いがファンタジー



東京都／しろあんさん
「パーレーツ オブ カリビアン」!?



愛知県／まゆおさん
すっげーCG！ 勉強してるの？



埼玉県／青空ひつじさん
ミスターGWがいい感じですな



和歌山県／まさきねむさん
「ポケモン」、クリスとメガニウム



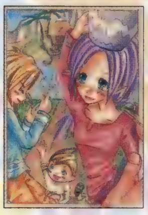
京都府／どせいさん
SDなザク。基本はザクだよね～



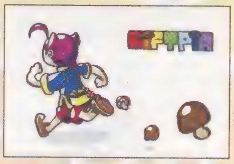
愛知県／ラムネさん
月の光の下で戦う「TOS」しいな



神奈川県／まりんしあさん
新年を喜ぶ『エフゼロ』のゴロー



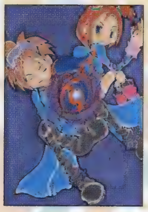
熊本県／森響かのんさん
勉強が大変でなかなか描けないとか



埼玉県／このはさん
『ギフトピア』と言えばキノコだね



埼玉県／たかぴらぴらさん
「TOS」の精霊ノーム！（笑）



富山県／pppさん
攻略本も手に入れたかな？



滋賀県／織宮リエさん
ミニロイドは千ガルドだって（笑）



千葉県／抹茶テアさん
色のにじみ具合がいいですね



東京都／ディルさん
SPコンボ探しにハマったのね



山形県／G-Nさん
色合いが薄いけど、見えるかな？

アンダーイレブン

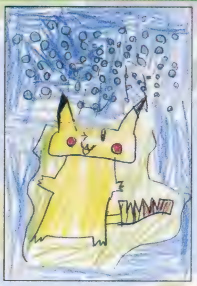
11歳以下の人たちオンリーのコーナー。
投稿するときに年齢も書いてね。



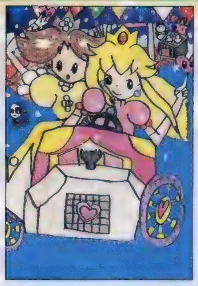
秋田県／粟津竜大さん（7）
◆「マリオゴルフ」に「マリカDD」と、去年は大活躍のボスパックン。動きも表現されてます



北海道／ズッチーさん（10）
◆「ナルト ゲキニン2」にハマっているとか。それにしても10歳でこの画力はすごいです！



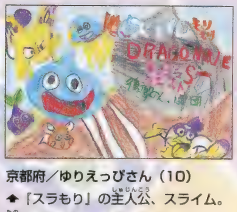
宮城県／うちのいもーとやさん（8）
◆かわいいピカチュウですね～。雪が降ってはしゃいでいるところかな？



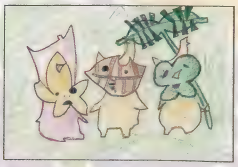
青森県／緑野ヨッシーさん（9）
◆「マリカDD」のピーチ＆デイジーだね



神奈川県／しゅうまいさん（11）
◆いろんな村におじゃましているニンドリくん



京都府／ゆりえっぴさん（10）
◆「スラもり」の主人公、スライム。楽しいアクションゲームだよね

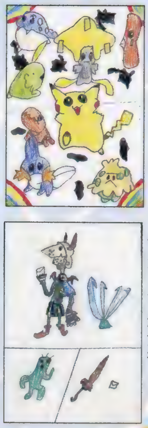


長野県／まんじゅうさん（9）
◆『風タク』より。センスが光る！



新潟県／夢ーじさん（9）
◆ハートがたくさん浮いてるね

北海道／ニン鳥さん（10）
◆雪。寒いけど楽しいよね～



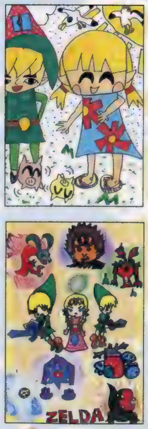
茨城県／ミフィーさん（7）
◆元気いっぱいのポケモンたち！

大阪府／ようすけさん（8）
◆サボテンダーがカッコイイ！



埼玉県／松崎美優さん（8）
◆「FFCC」のセルキーだね

大阪府／maoさん（5）
◆エーフィ、ブラッキーそしてピチュウだね。表情がかわいい！



北海道／ピクルスさん（9）
◆リンクとアリルもかわいいけど、足下のブタがまたかわいいっす

新潟県／ふぁる子さん（10）
◆かわいい。ガノンもかわいい！



岡山県／くろねこヤマトさん（6）
◆元気にジャンプしてるよね

兵庫県／ななさん（7）
◆「FE」のリンディスだよ

山梨県／スーパーキノコさん（10）
◆このコンビも人気だね

東京都／ヒザマンさん（11）
◆夕暮れっぽい色がいいですね

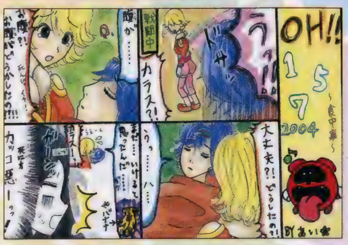
カートゥーンランド

4コママンガの部屋。プチ笑いから爆笑ネタまでどんどん募集中！



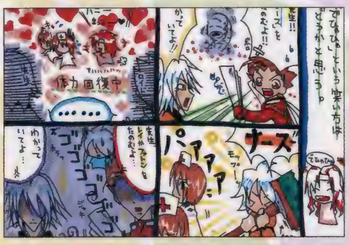
神奈川県／れっさぁパンダさん

◆タツノコ！ けん玉もってるしちょうどいいやね。ゼロスくんのボヤッキーとかも見てみたいですな



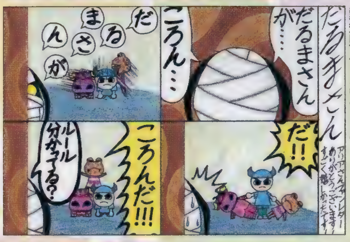
◆バナナでダメージ受けるんだよね。戦闘で焦ってるとこんなことも…

三重県／愛華さん



◆ガハハ。いいじゃんねー。俺もゼロスくんの意見に賛成です（笑）

千葉県／シンクスさん



◆「だるまさんがころんだ」って、地区によって言い方が違うんだよね

愛知県／ほおいちさん



◆キノピオですから。ピノキオじゃないですから。キノコですし

神奈川県／タコ・カイ・ナさん



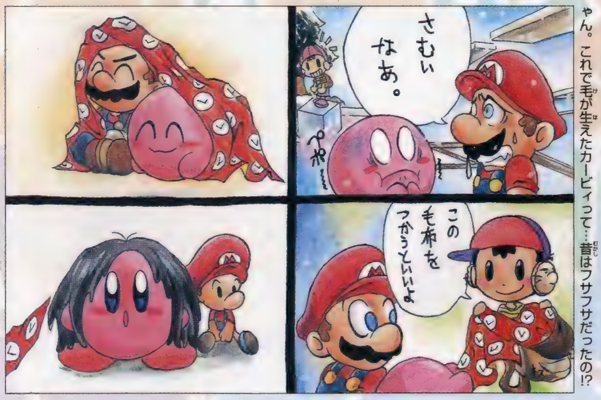
岐阜県／コケシさん

◆こんなところにもニンドリーナ田中さんが！ もしかしたら、アナタの家のペットでもはねているかも知れません



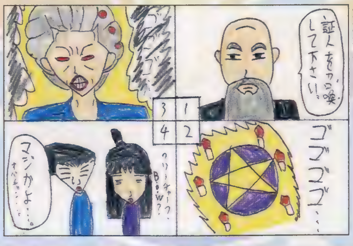
静岡県／イチボシさん

◆みつおくんのメガネはこんな風になってるのかぁ。普段はメガネなんてかけないくせに、忘れ物だけはするんだよね



宮城県／ラナ犬さん

◆毛布っていうかタイム風呂敷じゃん。「ドラ○もん」の道具じゃん。これで毛が生えたカービィって…昔はフサフサだったの!?



◆そういう召喚かよ！ 法廷で黒魔術使ってどうすんじゃい！

北海道／ヨタシさん



◆「胸のときめき」と「心臓の鼓動」。そりゃ同義かもしれんが…

長野県／森山真衣さん



千葉県／犬飼鈴助さん

◆年の初めの嫁・姑対決みたいな。年明けからそんな…ねぇ。4コマの内容も笑えるんだけど、タイトル部分のどせいさんがまた…。「ざりっ」って何よ！



徳島県／みるくるみさん

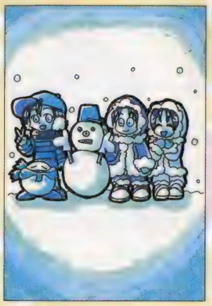
◆カエルはね。冬眠するもんです。でもクマもリスも冬眠します。そんなこと言ってると、冬には住民が半分くらい減っちゃいます

季節ランド

季節ネタのオンパレード
冬将軍がキビシイ季節ですね～



◆お正月もハチャメチャになりそう…
愛知県／戦国部長さん



◆カービィとネス。あとポポ＆ナナだよね
静岡県／民都さん



◆暖かそうなマフラーが似合ってますね
岐阜県／すぎやんさん



◆タイトルは「迷子になっちゃった！」
東京都／ヨパちゃん



◆右がこりんさん左が湖綾さんです
東京都／こりんさん＆
愛媛県／湖綾ちこさん



◆「TOS」で1番好きなキャラだって
富山県／月影白夜さん



◆リンクとアリルが住んでいる場所は南の島。もしも雪が降ったらこんな光景が見られるかもね
茨城県／トゥモロウさん



◆ポケモン達がカルタに羽子板。お正月を満喫しているイラスト。ポケモンカルタがグッドです
京都府／マナ・任さん



◆「マザー2」の世界観に合ってるよね
北海道／謎中さん



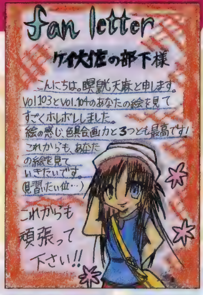
◆カービィが雪だるまになっちゃって、それを見たチリーが驚いている場面だって
大阪府／舞雷斗さん

しんえいたい

読者から読者へのファンレター。熱い思いを届けましょう！



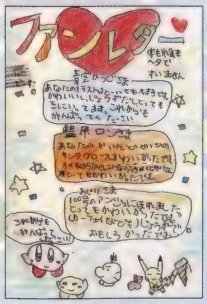
大阪府／幻星燕さん



埼玉県／瞑眈天麻さん



千葉県／紅蓮さん



北海道／グレープさん



千葉県／俺三忍さん



富山県／ふぇいくさん

ブッチぎれ！

ちょっとイっちゃったイラストコーナー。天然さんも大歓迎！



茨城県／羽持望さん

◆和か！歌麿か！ってことは「和リオ」もいるんだな。江戸情緒たっぷり。今年は幕府開府400年だしな



茨城県／巨人勝利さん

◆「あんぎゃー」とか叫んでるところ、だと思う。タンスの角に足の小指とかをぶつけたところ、だと思う

イラスト投稿のきまり

カラーイラスト（ハガキサイズのみ。テーマは自由）、「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）を大募集。各イラストの裏には必ずペンネームと、お住まいの都道府県名を書いて、ハガキか封筒（折り曲げ厳禁）で送って下さい。（また賞品送付用に住所と本名も書いてあるとなお良）。封筒で送る場合は複数のイラストをまとめてもOKですが「ドリキン」コーナー以外の投稿とは一緒にしないでください。
採用者の中から、毎号若干名の方を表彰し、ニンドリ特製の記念品を贈呈します！

しめきり
Vol.108は2月6日必着
Vol.109は2月20日必着

あて先
〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンドリ編集部「ドリキン」係



任天堂ゲームの周辺情報からイベント&グッズまで、最新ニュースをまとめてお届け!!

ニンドリスクランブル

Nintendo DREAM SCRAMBLE

今回のアイドリング



「そう言いたくなる気持ちはわかるけどなぁ…」とサオヘンが申しておりました

●トップニュース

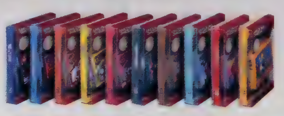
珠玉の名作ソフト GBAで完全復刻!! ファミコンミニ 全10作・各2000円で2月14日発売決定!!

ファミコン生誕から21年目の今年のトップニュースは、ファミコンの歴史的名作10タイトルが、GBAソフトとして復刻するというお知らせから。その名もずばり「ファミコンミニ」。シンプルなドット絵グラフィックと3音の電子音からなるファミコンならではのゲーム内容はそのままに、当時のパッケージまで可愛らしく再現したこだわりは必見!



Point 1 透明な外箱に、GBAカートリッジサイズのかわいい内箱を封入!!

ファミコンをモチーフにしたカラーで統一されたパッケージが、ファミコンミニの目印。じつは一部が透明になっていて、中に入っている内箱(ソフトごとにデザインが違う)が見えるようになっている。



Point 2 内箱は当時のソフトのパッケージを忠実に再現

GBAカートリッジ大の可愛い内箱。じつはこのデザインは、それぞれのタイトルのファミコン版当時のパッケージを再現したもの。懐かしさで胸が熱くなる人もいるはず!



Point 3 GBAカートリッジ本体もファミコンカラーで統一



カートリッジ本体は、ファミコンをイメージした赤白コンビのカラーで統一。ファミコンのカートリッジをイメージしたデザインになっている。

- ●対応機種:ゲームボーイアドバンス
- ●発売予定日:2月14日(全10タイトル)
- ●価格:各2000円(別)

FAMICOM MINI ファミコンミニ

販売総計 約1625万本 あの伝説のソフトたちが手のひらで蘇る

今回のラインナップには、任天堂のほかにナムコ、ハドソンの往年の名作も登場。10本合わせての販売本数はなんと約1625万本(国内のみ・書き換え、ディスク版も含む)。現在ほとんど遊ぶことのできなかったファミコンオリジナル版の魅力を、そのままGBAで楽しめるのだ。もちろん、当時を知らない人が遊んでも、新鮮に楽しむことができる名作ぞろいだ。





ファミコンブームを生んだ歴史的ソフト スーパーマリオブラザーズ

85年9月13日発売/任天堂

言わずもがな、任天堂が世界に誇る人気シリーズの第1作。世界中の人々があの耳に残るサウンドを聞き熱中したのだ。

681万本!!!





↑無限1UPやワープなど、まさにウラ技の宝庫

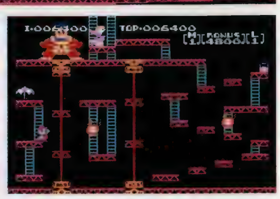
宮本茂さんが手掛けた初めてのゲーム ドンキーコング

83年7月15日発売/任天堂

ドンキーコングにさらわれたレディを救うべく、マリオがジャンプを駆使してさまざまな妨害を乗り越えていくアクションゲーム。

88万本!





↑ドンキーコングは最初は敵役だった!?

はみだしNEWS

クラブニンテンドーは1月10日から規約の一部を改正。今後ポイント登録は、家族会員分も含め1タイトルにつき1回までとなる。これは、ネットオークションなどでポイントを入手して不正にポイント登録することに対する処置。ただし『ポケモン』のように複数持って楽しむ一部のソフトについては、別に登録できる本数を設定するとのこと。

ファミコンカラーのGBA-SPもファミコンミニと同時発売が決定!!

「ホットマリオ」キャンペーンなどの賞品で注目を集めたあのファミコンカラーのGBA-SPが、ファミコンミニと同時発売されることが決定した！ 2月14日発売予定、価格は通常のGBA-SPと同じく1万2500円。箱も洒落てます。

キャンペーン版との違い



←キャンペーン版のファミコンカラーSPは、コンパネ部分がコントローラーをイメージした金色。ボタンも黒で、今回の製品とは違うデザインになっている



スーパーマリオBros.のデザインが施されたパッケージ

➡スーパーマリオの2D世界がデザインされた絵柄。いろんな角度から見回したくなるね

『スマブラDX』でもおなじみの2人組

アイスクライマー

85年1月30日発売／任天堂

氷の天井をハンマーで砕き、お邪魔キャラをかわしながら頂上を目指すアクションゲーム。ポポとナナの2人同時プレイも可能。

100万本!!





↑軽快なサウンドに乗って、上へ、上へ！

エディットモードも熱かった!!

エキサイトバイク

84年11月30日発売／任天堂

モトクロスで変化に富んだコースに挑むレースゲーム。オーバーヒートさせないよう障害を越えゴールを目指すのだ。

157万本!!





↑パーツを組んでコースを自由に作れるのが画期的

我らがリンクのデビュー作!!

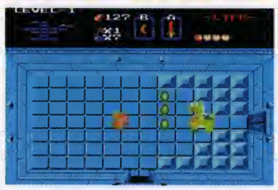
ゼルダの伝説1

94年2月19日発売／任天堂

ディスクシステムの第1弾ソフトとして発売されたのち、ROMカセットでも発売。ファミコン史上に残る傑作アクションRPGだ。

169万本!!





↑クリアするとやっぱり裏ゼルダもあるのかな？

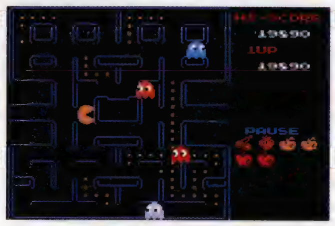
パワーエサを食べて目指せ7650点！

パックマン

84年11月2日発売／ナムコ

4匹の追っ手のオバケを逃れて迷路のエサを食べ尽くす、スリル満点のアクションゲーム。パワーエサで一定時間形勢が逆転！

50万本!





↑これまでゲームに興味がなかった女性も虜に

プレイするほど、謎が深まる…

ゼビウス

84年11月8日発売／ナムコ

縦スクロールシューティングの元祖にしてまぎれもない金字塔。ゲームに奥深い世界観が盛り込まれた初めての作品でもある。

130万本!!





↑口コミでさまざまな謎が話題になった

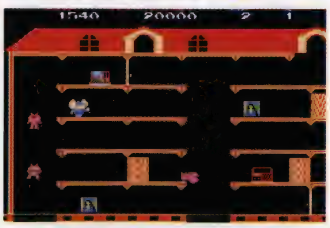
ニャームコとお屋敷をおっかけっこ

マッピー

84年11月14日発売／ナムコ

新米ポリスのマッピーとしてニャームコ屋敷に潜入。パワードアやトランポリンを駆使して追っ手をかわし、盗品を取り戻す冒険の連続！

70万本!





↑ナムコの絶妙なバランス調整に脱帽！

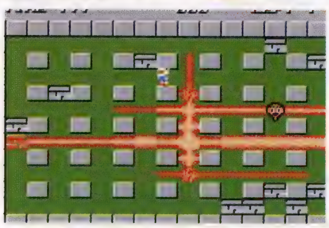
シンプルだけど、気分そう快!!

ボンバーマン

85年12月20日発売／ハドソン

最初は弱いボンバーマンだが、各面に隠されたアイテムを集めると爆発もどんどんヒートアップ。でも一歩間違うと自爆に…!!

約80万本!





↑第1作は1人用。エディットも可能。

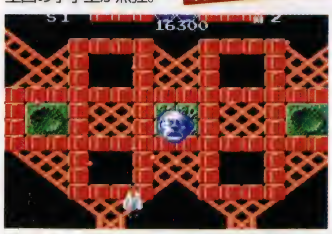
連射が命！ の熱血シューティング

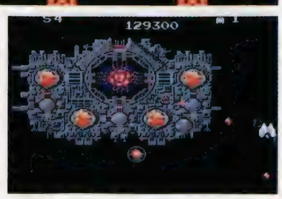
スターソルジャー

86年6月13日／ハドソン

とにかく連射ですべてを破壊しつくす快感が味わえるシューティング。隠しキャラ、高得点ボーナスを狙って全国の小学生が熱狂。

約100万本!!





↑全国キャラバンのゲーム大会も開催された

はみだしNEWS

『どうぶつの森』などでもファミコンのゲームが遊べたけど、今回のファミコンミニで嬉しいのは、ナムコやハドソンのファミコンゲームも遊べること。例えば『マッピー』は『ナムコミュージアム』（PS版）に収録されたアーケード版とは一味違う温かみあるし、『スターソルジャー』は当時指が痛くなるほどやりこんだ人も多かったのだ。

はみだしNEWS

『カイジュウの島』のCMに出演中のタレント「鉄拳」が書き起こしたカイジュウのダウンロードサービスが次世代WHFのセガブースで行われる。GBAを持参すれば、鉄拳カイジュウのカードバトルが楽しめる（カイジュウの島のソフトを持ってなくてもOK）。また、空き容量13ブロック以上のキューブ用メモカを持って行けば、鉄拳カイジュウを持ち帰ることができるぞ。

●カードe

カードダス自販機も登場「F-ZERO ファルコン伝説カードe+」

『スーパーマリオアドバンス4』に続いて、GBA『F-ZERO ファルコン伝説』対応のカードe+が登場。内容はカードe+対応としてマシンカード、コースカード、チャレンジカードの3種類となっている。また、カードダスの自販機でのみ封入されているキャラクタカード（カードe+非対応）もある。



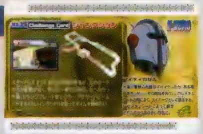
マシンカード

➡ゲームでは入手が難しいマシンや、通常は入手不可能のスペシャルマシンが手に入る



コースカード

⬅通常出現しないオリジナルコースが遊べる。逆向きダッシュプレートなど一風変わった仕掛けも



チャレンジカード

➡4枚のカードを使い、最速パイロット（スタッフゴースト）の走りに挑戦することができる





カードダス

通常の店頭で売っている袋とは違い、100円でカードが3枚手に入る。全38種類中、18枚がキャラクタカードとなっている。

次世代ワールドホビーフェア会場にて先行販売！



カードダス専用 キャラカード

⬆アニメで活躍中のキャラも登場するコレクションカード。カードダス版にのみ封入

●F-ZERO ファルコン伝説カードe+
●発売予定日：2月12日／カードダス版は1月26日頃
●価格：5枚入り191円（別）／カードダス版は2枚+キャラカード1枚入り100円（込）

●トピックス

ハドソン『天外魔境ⅢNAMIDA』オーケストラ収録が無事終了

日本音楽界の重鎮、加藤和彦さんが音楽監督を務める『天外魔境ⅢNAMIDA』のオーケストラ収録がこのほど行われた。「1万人の第九」でも知られる佐渡裕さんの指揮による、新日本フィルハーモニー管弦楽団の演奏は全17曲におよんだのだ。



⬅自らも『天外魔境』を楽しんだという佐渡さん。そのタクトの一振りで、楽曲がまるで生き物のように変化していくのだ

➡総勢70人が奏でる壮大なサウンドに期待が高まるね！

●トピックス

『FFCC』が文化庁メディア芸術祭で大賞を受賞

平成15年度の文化庁メディア芸術祭にて『ファイナルファンタジー・クリスタル』がエンターテイメント部門で大賞を受賞。その他ゲーム関連では「ポケモーション」、『EyeToyPlay』（SCE）が優秀賞を受賞した。この芸術祭は平成9年から毎年実施されており、過去に任天堂関連では『ゼルダの伝説 時のオカリナ』や『ピクミン』が受賞している。

●エンターテイメント部門●

大賞 ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル



⬅GBAを使う4人同時プレイや世界観、操作性などが高く評価

●エンターテイメント部門●

優秀賞 ポケモーション



⬆暗いところなどでスティックを振るだけで、ポケモンの絵柄やメッセージが浮かび上がる、新感覚のコミュニケーションアイテムだ

●グッズ

ワイヤレスアダプタ専用周辺機器キーズファクトリーから早くも登場

『ポケットモンスター ファイアレッド／リーフグリーン』に同梱される新周辺機器「ワイヤレスアダプタ」を快適に持ち運ぶための専用収納ケースが早くも発売決定。むき出しの端子をキズやホコリから守ってくれる。フックも実用的かつオシャレだね。



●レッド ●グリーン ●ブラック

⬅1月下旬発売予定。予価は500円。カラー・バリエーションはグリーン、レッド、ブラックの3種類。※イラストはイメージです

●イベント

東京大会開幕直前 次世代ワールドホビーフェア 任天堂ブース最新情報

東京大会が目前に迫った次世代WHFから、任天堂ブースのギリギリ情報をお届け。目玉の『ゼルダの伝説 4つの剣+』の体験以外にも、ちょっと趣向を凝らした試遊台コーナーがもりだくさん。プレゼントや見所が多いので忘れずにチェック！

●第19回次世代ワールドホビーフェア
●開催日程：
東京／幕張メッセ 1月24日（土）・25日（日）
名古屋／名古屋ドーム 2月1日（日）
福岡／福岡ドーム 2月8日（日）
●開催時間：9時～16時 ●入場無料

ペアで挑戦してスタンプ集め！ ニンテンドーゲームトライアスロン

『マリオカート ダブルダッシュ!!』『マリオパーティ5』『ドンキーコンガ』をペアで遊ぶともらえるスタンプを集めよう（勝てば2個、負けても1個もらえる）。スタンプ3つで任天堂オリジナルグッズが、6つでさらに素敵なオリジナルグッズをプレゼント！

『4つの剣+』『星のカービィ』など新作もたっぷり遊べて景品もアリ！

『～4つの剣+』特設ステージでは、3つのモードの説明と体験を随時実施。各モードを4人で遊んで1位になると、色違いのリンクフィギュアをプレゼント。その他試遊では『カービィ』最新作の体験、『F-ZEROファルコン伝説』は会場限定フィギュアプレゼントも！

これがラストチャンス!?『F-ZERO GX』スペシャルマシンパーツダウンロード

『F-ZERO GX』のデータ入りメモカを持参すると、スペシャルマシンデータ3種がもらえる！



●イベント

東京・新宿さくらやホビー館で『ソニックヒーローズ』試遊会開催

昨年暮れの12月30日、『ソニックヒーローズ』の発売記念イベントが、東京・新宿のさくらやホビー館で催された。店頭にはキューブ、PS2、Xboxの3機種の試遊台がズラリ集結。親子連れやカップルで賑わっていたぞ。



➡イベントには欠かせない、ソニックもさっそうと登場!





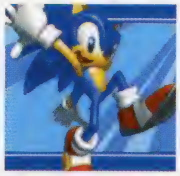
⬅⬆試遊を楽しんだお客さんには、特製シールとメモ帳がプレゼント。ちなみに、やはりキューブの試遊台が一番人気でした

●トピックス

『セガモバ』ケータイ待ち受けでソニックのダウンロードサービス開始

セガAM施設の会員制サービスの携帯電話向けコンテンツ「セガ モバイルフレンズ」(通称セガモバ)にて、『ソニックヒーローズ』のキャラクター画像ダウンロードサービスが実施中。くわしくは下のサイトへアクセス!

➡12人のキャラクター全員の画像とロゴの全13種あるぞ





■セガモバへのアクセス方法■

- ●i-modeの場合　iMenu→メニューリスト→ゲーム→ゲーム2→→ゲーム総合→セガ・モード→セガモバ
- ●Vodaphone Live!の場合　ボーダフォンライブ!→ウェブ→ボーダフォンウェブ→メニューリスト→ケータイゲーム→メーカー別リンク→セガ・パレード→セガモバ
- ●EZwebの場合　http://segamoba.jpにアクセス

みすずリンクのNews DREAM

by 美鈴 秋　ファミコンミニ



はみだしNEWS

昨年12月にイギリスで開催された「ハリー・ポッター クィディッチ・ワールドカップ」を使用したゲーム大会にて、国内選抜戦を勝ち抜いた日本代表の田中秀晃君がみごと優勝。田中君にはトロフィー・記念品に加え、今夏発売のゲーム『ハリー・ポッターとアズカバンの囚人』への登場権が与えられた。大会には映画に出演している俳優も多数駆けつけ声援を送っていたとのこと。

トランセル種市 Presents! ポケモン堂プチ

前号のこのページで紹介した、「月刊任天堂」による『ルビー・サファイア』のきのみ問題の修正の情報ですが、説明不足でいろいろご迷惑をおかけしてすみませんでした。引き続き、店頭によるきのみ問題の修理に関する情報は、右記の記事をご覧ください。

マクドナルドで集めて遊べるオリジナルポケモンカードが登場

全国のマクドナルドで「ハッピーセット」を購入した人を対象に「マクドナルドオリジナル　ポケモンカードゲームADV」がもらえる(期間は1月23日(金)~2月5日(木)まで)。カードの種類は全部で5種類あり、どのカードが当たるかは、めくってからのお楽しみ!

ハッピーセットを購入すると……





⬅⬆この期間にハッピーセットを購入すると、カードのほかにおもちゃが2コついてくる

- ●期間:1月23日(金)~2月5日(木)の毎日
- ●種類:ジュカイン、バシャーモ、ラグラージ、プラスル、マイナン(全5種類)

『ポケモンルビー・サファイア』きのみの成長に関する最新情報

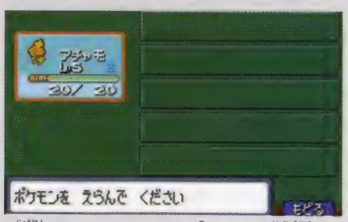
『ルビー・サファイア』のきのみが成長しないカートリッジの問題で、全国のポケモンセンターや「月刊任天堂」の一部の設置店で修理できるようになった。「修理できる店舗」の一覧は、下記のサイトで確認できるので、まず近くのお店をチェックしよう。また修理には条件を満たしたカートリッジと、GBAの本体が必要。この2つをもって行けば、アップデートしてもらえるぞ。

●修理店舗一覧HPアドレス
http://www.nintendo.co.jp/n08/axvp/kinomi/ichiran.html

★お店に持っていくもの★

- ●条件を満たした『ルビー・サファイア』のカートリッジ(条件は下記を参照)
- ●GBA本体(またはGBASP本体)

全国のポケモンセンター各店でも修理(アップグレード)が可能になりました



⬆条件①てもちのポケモンの空きを1つ以上作っておくこと。6匹でもちがいるとダメ!



➡条件②ゲームを開始し、オダマキ博士からポケモンをもらうところまで進めてセーブする

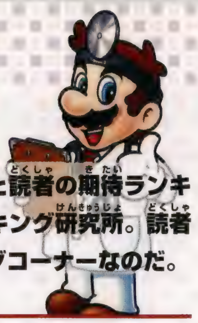
ギリギリスクランブル 「異議アリ!」のセリフも!! 『逆転裁判』特製ピンズ発売

カプコン『逆転裁判』のキャラのイラストをモチーフにした特製オリジナルピンズ「ピントレコレクション 逆転裁判」がコトブキヤから登場。2月に全11種+シークレット2種で予価350円で発売予定。



気になる最新データをニンドリ流に味付け!

ランキング研究所



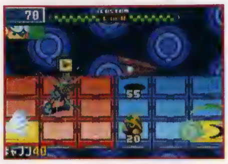
最新のソフト売り上げと読者の期待ランキングをお届けするランキング研究所。読者の声を加えたランキングコーナーなのだ。

次号ランクイン!

次号の売り上げランキングに登場予定なのは『ポケットモンスター ファイアレッド・リーフグリーン』『逆転裁判3』など。ランキング研究所では、上記の作品や現在プレイしているゲーム(新旧問わず何でもOK)についての「ひとくちプレイレビュー」を募集中。プレイした感想、失敗談など、なんでもOK! 読者アンケートハガキの「本誌への意見・質問」の欄に書いてちょうだい! みんなの新鮮なコメントがこのコーナーを盛り上げる!!

2003年12月15日~2004年1月4日集計 任天堂ハード ソフト売り上げ TOP 20

1 GBA →1 ロックマン エグゼ4 トーナメント レッドサン・ブルームーン



417,133本 (累計655,446本)

カプコン RPG 2003年12月12日 4,800円

読者のひとくちプレイレビュー：タイトルから、てっきり戦闘中心なのかと思いきや、正統派のRPG。ボリュームあります(青森県/おソレさん)

2 GC ↑3 マリオパーティ5

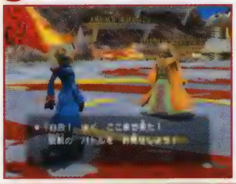


369,036本 (累計556,547本)

任天堂 その他 2003年11月28日 5,800円

読者のひとくちプレイレビュー：新要素のカプセルは、さっそくしかけまくりました(笑)。テレサが使えるのもうれしい!(宮城県/のりおさん)

3 GC ↑6 ポケモンコロシアム



268,150本 (累計506,482本)

ポケモン RPG 2003年11月21日 5,800円

読者のひとくちプレイレビュー：やっぱりスナッチが楽しい。冬休み中に全ポケモンスナッチ&リライブを完了!(宮城県/リンクンさん)

4 ↑5 GC ドンキーコンガ



267,684本 (累計310,118本)

任天堂 その他 2003年12月12日 6,800円

5 ↑9 GC マリオカート ダブルダッシュ!!



255,769本 (累計676,440本)

任天堂 レース 2003年11月7日 5,800円

順位	機種	前回	タイトル	売り上げ	累計	メーカー	ジャンル	発売日	価格
6	GBA	↑12	マリオ&ルイージRPG	215,972本	累計351,483本	任天堂	RPG	2003年11月21日	4,800円
7	GC	→7	NARUTO-ナルト -激闘忍者大戦! 2	177,088本	累計293,065本	トミー	アクション	2003年12月4日	6,800円
8	GBA	→8	スーパードンキーコング	163,203本	累計196,270本	任天堂	アクション	2003年12月12日	4,800円
9	GBA	↑10	コロッケ! 3 グラニュー王国の謎	116,863本	累計145,180本	コナミ	アクション	2003年12月11日	4,980円
10	GBA	↑圏外	伝説のスタフィー2	97,759本	累計310,184本	任天堂	アクション	2003年9月5日	4,800円
11	GBA	↓4	金色のガッシュベル!! うなれ! 友情の電撃	97,057本	累計148,845本	バンプレスト	アクション	2003年12月12日	4,800円
12	GBA	↑14	スライムもりもりドラゴンクエスト 衝撃のしっぽ団	95,894本	累計148,845本	スクウェア・エニックス	アクション	2003年11月14日	5,800円
13	GBA	↑20	ポケットモンスター サファイア	95,474本	累計2,381,598本	ポケモン	RPG	2002年11月21日	4,800円
14	GBA	↑圏外	ポケットモンスター ルビー	90,829本	累計2,344,054本	ポケモン	RPG	2002年11月21日	4,800円
15	GBA	↓11	パワプロクンポケット6	90,319本	累計173,130本	コナミ	スポーツ	2003年12月4日	4,980円
16	GBA	↑圏外	スーパーマリオアドバンス4	84,025本	累計195,271本	任天堂	アクション	2003年7月11日	4,800円
17	GC	↓2	ONE PIECE グランドバトル! 3	75,885本	累計206,780本	バンダイ	アクション	2003年12月11日	6,800円
18	GC	↑圏外	あつまれ!! メイド イン ワリオ	69,103本	累計413,771本	任天堂	その他	2003年11月7日	3,800円
19	GBA	↑圏外	ポケモンピンボール ルビー&サファイア	59,818本	累計320,093本	ポケモン	アクション	2003年8月1日	4,800円
20	GBA	↓15	SDガンダム Gジェネレーション アドバンス(同梱版含む)	50,737本	累計231,335本	バンダイ	シミュレーション	2003年11月27日	5,800円

年末年始商戦で一番売れたのは『エグゼ4』!

任天堂タイトルが比較的強い年末年始の商戦。今回もそれぞれのタイトルが軒並み売り上げを伸ばした。そのなかで一番の売り上げを獲得したのは『ロックマン エグゼ4』。これだけの強力タイトルの中でトップは見事。GBAのキラータイトルの1つと言っても過言ではないかも。2位以下では『ドンキーコンガ』が大健闘。8位のGBA版との相乗効果(?)で売り上げが急伸した。

プレイした感想・意見など 読者のひとくちプレイレビュー

● 『マリオカートGC』めったにゲームをやらないお母さんもいっしょに遊んでくれた!(神奈川県/めそぼたみあさん) 編『マリカー』ってふだんゲームをしない人にもウケがいいんだよね。

● 『ドンキーコンガ』は音ゲー好きにはたまらない面白さでタルコンガの反応が抜群で驚いた。ただ、やりこんでも隠し要素がでてこないのは…(福島県/ニンドリウイーチさん) 編プレイした読者の反応は上々の『コンガ』。タルコンガ対応のソフトをドンドン出してほしいところ。

● 『スーパードンキーコング』を10年ぶりにプレイしました。SFCと多少違っていて、さらに新要素があったのがうれしかったです(埼玉県/翡翠さん) 編 SFC版は(その当時では)革新的とも言われた美しいグラフィックが再現されているGBA版。この際だから『2』『3』も復活希望!

今号の注目株 6位 GBA マリオ&ルイージRPG

215,972本(累計351,483本)

以前この欄で取り上げたときは、デキのいい内容に比べて、売り上げが物足りない…という内容だったが、年末年始になって売り上げが急上昇。あっという間に累計35万本を突破した。ここにきてゲーム内容の良さが口コミで広まったのかも。当初は厳しいかと思われた累計50万本も軽々と突破か?



←物語は全体的にコミカルなノリだが、内容は本格派

※このランキングは、全国1300店舗のゲーム販売店、および下記のコンビニエンスストア全店の売り上げデータを集計、そこから編集部独自の方法で推定実売本数を算出したものです。★データ協力：アクト内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、ローソン、イトーヨーカドー

Vol.106 マッスルアンケートより集計

読者が選ぶ期待ソフト TOP 15

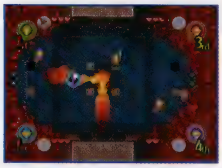
1 GBA ↑2 ポケットモンスター ファイアレッド・リーフグリーン



ポケモン　RPG　1月29日　4,800円　**725**ポイント

読者のコメント 1月発売なんて、予想外！　てっきり3月かと…。でも早く遊べるから良かった良かった!?（千葉県/たかやまさん）

2 GC ↓1 ゼルダの伝説 4つの剣+



任天堂　RPG　3月18日　5,800円　**647**ポイント

読者のコメント 3つのゲームの中で「ナビトラッカーズ」が気になる。テトラに誘導してもらいてぇ～（兵庫県/フク男さん）

3 GBA 初 星のカービィ 鏡の大迷宮



任天堂　アクション　3月未定　4,800円　**585**ポイント

読者のコメント 携帯通信機でほかのカービィとやり取りできるのが斬新！　早く体験してみたいです（愛知県/柊燦さん）

4 ↓3 GBA MOTHER3（仮）



※上の画面写真はGBA版です

任天堂　RPG　発売日未定　価格未定　**363**ポイント

5 ↑7 GBA 逆転裁判3



カプコン　アドベンチャー　1月23日　4,800円　**298**ポイント

順位	機種	前回	タイトル	ポイント	メーカー/発売日	ジャンル/価格
6	GC	↑14	ワリオワールドGC（仮）	287ポイント	任天堂 2004年未定	アクション 価格未定
7	GC	↓6	マリオテニスGC（仮）	258ポイント	任天堂 2004年未定	スポーツ 価格未定
8	GC	↓5	スターフォックス（仮）	246ポイント	任天堂 発売日未定	シューティング 価格未定
9	GC	↓4	ピクミン2	222ポイント	任天堂 2004年未定	アクション 価格未定
10	GBA	初	ボボボーボ・ボーボボ 9極戦士ギャグ集合	170ポイント	ハドソン 3月未定	RPG 価格未定
11	GC	→11	牧場物語ワンダフルライフ for ガール	168ポイント	マーベラスインタラクティブ 夏予定	シミュレーション 価格未定
12	GBA	↓8	キングダムハーツ チェイン オブ メモリーズ	154ポイント	スクウェア・エニックス 2004年未定	RPG 価格未定
13	GC	↑圏外	カスタムロボ for GAMECUBE（仮）	146ポイント	任天堂 3月4日	アクション 価格未定
14	GC	↑15	ぷよぷよフィーバー	141ポイント	セガ 3月24日	パズル 4,980円
15	GBA	↑20	マリオゴルフGBAツアー	139ポイント	任天堂 発売日未定	スポーツ 価格未定

カービィ最新作が初登場3位！

発売直前の『ポケモン ファイアレッド～』がトップを奪回していよいよ発売を迎えることになった。ルビー・サファイアは合計470万本を超えているが、リバイバルの今作はそれに迫るのか、いまから気になるところ。

3位には初登場の『星のカービィ』最新作がランクイン。今や任天堂でも1、2を争う人気キャラクタの『カービィ』のオリジナル最新作だけに、その注目度は非常に大きいようだ。

10位には『ボーボボ』が初登場。週刊ジャンプを原作とするタイトルは、総じて売り上げ好調だが、期待ランキングでも、その兆候が見られるようになってきた。

早くこいこい発売日!! 読者の期待コメント

●チュンソフトの『HOMELAND』と『ネットサル』の特集をして！（島根県/アップルビートさん）㊙さっそく今号で初紹介。2作ともチュンソフトならではの意欲作。続報に期待しよう！

●『ポケモン ファイアレッド～』、ホントに1月にでるんですか？（香川県/うろんさん）㊙ホントに出るようです。年明け早々発売された『ポケモン』の発売日。編集部では、トランセル種市とマッスルをはじめとする攻略本チームを結成。早くも攻略本製作の山場に入っている様子…。

●『4つの剣』の情報ありがとうございます。ワクワクしますね。『スターフォックス』の情報も気になるところです（東京都/任天堂超大好きさん）㊙「『～アドベンチャー』の次は従来のシューティングが出るね！ワクワク…」だったのだが、音沙汰ナシ。続報はまだですか～？

おしくもランク外！

16位…マリオテニスGBA、17位…1080°シルバーストーム、18位…007 エブリシング・オア・ナッシング、19位…メタルギアソリッド ザ・ツインスネークス、20位…ザ・シムズ。期待ランキングでは、売り上げランキングと同様に期待コメントを募集中。マッスルアンケートの裏面「本誌への意見・感想」欄にみんなのコメントを書いてくれ。みんなの熱い（おもしろい）コメントで、このコーナーを盛り上げていこう！

ランキングに関することなら何でも調査研究します!! ランキングQ&A

Q 昨年、一番売れたソフトは？（東京都・MIEさん）

A GCは『マリオカート』、GBAは『ドラクエ』

今回は、東京都のMIEさんの「2003年で一番売れたソフトは何ですか？」という質問に答えちゃうぞ。

右にある表は、2003年に発売されたソフトの2003年内の累計売り上げをまとめたもの。GCは後期に発売されたソフトが上位を占めた。1位は『マリオカート』。出足は鈍かったが、いつの間にか50万本突破。最終的にはミリオンも？　GBAは、GCとは対照的に前期のタイトルが上位に。1位は意外にも(?)『～キャラバンハート』。大穴から本命へと成り上がった『ワリオ』は2位だった。

2003年発売ソフト ハード別売り上げTOP10

ゲームキューブ

順位	タイトル	売り上げ本数	発売元	発売日	価格
1	マリオカート ダブルダッシュ!!	566,659	任天堂	11月7日	5,800円
2	マリオパーティ5	440,151	任天堂	11月28日	5,800円
3	ポケモンコロシアム	413,779	ポケモン	11月21日	5,800円
4	ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル	367,283	スクウェア・エニックス	8月8日	6,800円
5	カービィのエアライド	359,610	任天堂	7月11日	5,800円
6	テイルズ オブ シンフォニア	316,253	ナムコ	8月29日	6,800円
7	あつまれ!! メイド イン ワリオ	306,618	任天堂	10月17日	3,800円
8	どうぶつの森e+	266,168	任天堂	6月27日	6,800円
9	NARUTO-ナルト-激闘忍者大戦! 2	221,351	トミー	12月4日	6,800円
10	ドンキーコンガ	216,264	任天堂	12月12日	6,800円

GBアドバンス

順位	タイトル	売り上げ本数	発売元	発売日	価格
1	ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート	601,107	スクウェア・エニックス	3月29日	5,980円
2	メイド イン ワリオ	536,422	任天堂	3月21日	4,800円
3	ロックマン エグゼ4 トーナメント ブルームーン・レッドサン	522,756	カプコン	12月12日	4,800円
4	ファイナルファンタジータクティクス アドバンス	482,428	スクウェア・エニックス	2月14日	5,800円
5	スーパーマリオアドバンス4	459,331	任天堂	7月11日	4,800円
6	MOTHER 1+2	301,934	任天堂	6月20日	4,800円
7	ポケモンピンボール ルビー&サファイア	291,501	ポケモン	8月1日	4,800円
8	ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣	282,092	任天堂	3月14日	4,800円
9	新約 聖剣伝説（同梱版、限定版含む）	279,949	スクウェア・エニックス	8月29日	4,800円
10	伝説のスタフィー2	260,150	任天堂	9月5日	4,800円

上にある表は2003年1月6日～12月28日までの売り上げを集計したものです

ハミダシニンドリ

2月19日発売予定だったGC『ゼルダの伝説 4つの剣＋』が、3月18日に延期となった。ちょっと残念だが、それだけクオリティにこだわりのある証拠。期待して待とう。

もうすぐ発売の新作ソフトをチェック！

NEXT 2 WEEKS

1/21～2/20 ネクスト2ウィークス

次号が合併号でお休みのため、今号は1ヵ月先までの発売ソフトをレビューするぞ。ちなみにGC版『ザ・シムズ』は、前号で前倒ししてレビューしているので、そちらを参考に。

GC 1080°シルバーストーム



1/22 ●5800円 ●任天堂 ●スポーツ

トリックでコンボを決めろ

スノボゲームの名作と名高いニンテンドウ64版『1080°』が、GCでさらに進化。マッチレースやタイムアタックのほか、ゲートをクリアしていく「スラローム」、トリックの技術を競う「トリックアタック」などのモードがある。

詳しくは P98へ

Play review プレイレビュー

一見するとレースゲームのように見えるが、実際触った感覚はアクションゲームに近い。トリックも最初は難しく感じるかもしれないが、繰り返しプレイすれば何とかなるレベル。コースも普通のレースゲームのような一本道ではなく、分岐が豊富で隠れたルートを探す楽しみがあるぞ。（和尚）

GC 学園都市ヴァラノワール ローゼス



1/23 ●5800円 ●アイディアファクトリー ●シミュレーション

勇者を目指して学園生活

PS2からの移植作。武将育成のために設立された「学園都市ヴァラノワール」を舞台に、ダンジョン探索やクラスメイトとのふれあいが楽しめる。ダンジョンは自動生成になっており、探索を終えるとレベル1に戻るのが特徴だ。

詳しくは P112へ

Play review プレイレビュー

一言で言えば、ギャルゲー風味のシミュレーション。ただ、そのシミュレーション部分がかなり歯ごたえのある内容で、特にアイテム合成はついつい熱中してしまう。ただ、ゲーム展開の重要な部分にランダム要素が絡むことが多く、それをどう捉えるかによって評価が分かれるかもしれない。（和尚）

GC 007 エブリシング・オア・ナッシング



2/11 ●6800円 ●エレクトロニック・アーツ ●アクション

スタイリッシュに戦え！

おなじみのスパイアクション。力押しではなく、変装や偽装といったエージェントらしい攻略が求められる。

GBA 007 エブリシング・オア・ナッシング



2/19 ●4800円 ●エレクトロニック・アーツ ●アクション

GBA版はクォータービュー

クォータービューでのアクションとドライビングゲームが楽しめる。通信ケーブルでの4人対戦も可能。

GBA ザ・シムズ



1/22 ●4800円 ●エレクトロニック・アーツ ●シミュレーション

シムバレーで自由に遊ぼう

プレイヤーはシムバレーと呼ばれる田舎町でひと夏を過ごすことになる。町の住人たちと交流するもよし、ミニゲームでお金を稼ぐもよし、自由に生活を楽しもう。GBA同士を接続すると、オークションなどの追加要素が現れる。

詳しくは P47へ

Play review プレイレビュー

キューブ版の『シムズ』と比べて、めちゃめちゃ遊びやすい！ プレイヤーを直接走らせて操作できるし、毎回「あれやんなさい」って指示を出してくれるし、シム（キャラ）のパラメータを整えるのも比較的ラクだし。GBA版で肩慣らしをしておいてキューブ版を始めるとグーかもです。（かややん）

GBA ポケットモンスター ファイアレッド・リーフグリーン



1/29 ●4800円 ●㈱ポケモン ●ロールプレイング

元祖『ポケモン』を大幅リメイク

'96年にGBで発売された『ポケットモンスター 赤・緑』をリメイク。最新作『ルビー・サファイア』のシステムで、『赤・緑』の物語が楽しめる。同梱のワイヤレスアダプタを使うことで、多人数での同時通信が可能になった。

詳しくは P20へ

Play review プレイレビュー

GB版から8年の歳月を経て発売されるのだが、新しくなった画面、親切になったシステム、新たな追加要素などリメイクと呼べないほど新鮮な気持ちでプレイできる。年月が経っても色あせないというのは、さすがが「元祖ポケモン」と言ったところ。ワイヤレス通信もこれから楽しみ。（トランセル）

GBA 逆転裁判3



1/23 ●4800円 ●カプコン ●アドベンチャー

成歩堂の過去が明らかに？

無実の罪で逮捕された依頼人を救うため、弁護士「成歩堂龍一」となって法廷バトルを繰り広げるアドベンチャー。今回はライバルとして仮面の検事ゴドーが登場。過去と現在が複雑に絡まりあう、新たなストーリーが展開する。

詳しくは P4へ

Play review プレイレビュー

ストーリー、ボリュームともにシリーズ最高のデキ。『逆転』ファンなら予約して買うべきでしょう。今までのものよりも、しっかりと考えることが要求される場面が多く、それゆえにやりごたえも十分。よりストーリーを楽しむために、『1』『2』のプレイもオススメします！（ケイ大佐）

GBA リリパット王国 ～リリモニといっしょプニ！～



2/12 ●4800円 ●セガ ●ロールプレイング

リリモニたちとお店を開こう

人気バラエティ番組内のCGアニメをゲーム化。モーニング娘。が声優を演じるリリモニたちがファンタジーストーリーを繰り広げる。リリモニたちと協力してお店を開き、元の世界へ帰るためのリム（お金）を貯めるのが目的だ。

詳しくは P71へ

Play review プレイレビュー

経営SLGまではいかない、ほのぼのお店屋さんごっこ。『ドラクエⅣ』のトルネコの章が好きならハマれる。ただ、イベントなどはあるが、「アイテムを探してお店で売る」という単純作業になりがち。個人的には、モー娘。を知らなくても楽しめると思うし、難易度も低いのでお勧め。（カズヤ）

SOFT SCHEDULE

スケジュール中で、赤い字のものは今号から新登場タイトル、青い字は発売日、タイトル名、メーカー、価格に前号から変更があったものです。

GC&GBAソフト発売スケジュール

ニンテンドーゲームキューブ

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
1月8日	ロード・オブ・ザ・リング/王の帰還	エレクトロニック・アーツ	6800円	001
1月15日	カイジュウの島～アメージングアイランド～	セガ	5980円	002
1月22日	ザ・シムズ	エレクトロニック・アーツ	6800円	003
1月22日	1080°シルバーストーム	任天堂	5800円	004
1月23日	学園都市ヴァラノワール ローゼス	アイディアファクトリー	5800円	005
1月29日	ボンバーマンジェッターズ(ハドソン・ザ・ベスト)	ハドソン	3000円	006
2月11日	007 エブリシング・オア・ナッシング	エレクトロニック・アーツ	6800円	007
2月26日	ローグオプス	ケムコ	6800円	008
3月4日	ロボコップ 新たなる危機	タイタスジャパン	5800円	009
3月4日	カスタムロボ for GAMECUBE(仮称)	任天堂	価格未定	010
3月11日	メタルギアソリッド ザ・ツインスネークス	コナミ	6980円	011
3月18日	ゼルダの伝説 4つの剣+(GC-GBAケーブル同梱)	任天堂	5800円	012
3月24日	ぷよぷよフィーバー	セガ	4980円	013
3月25日	コロッケ!～バン王の危機を救え～	コナミ	6800円	014
今春	ミッションインポッシブル オペレーション・サルマ	アタリ	5800円	015
今夏	バーチャファイター サイバージェネレーション～ジャッジメントシックスの野望～	セガ	価格未定	016
今夏	HOMELAND	チュンソフト	価格未定	017
今夏	牧場物語 ワンダフルライフ for ガール	マーベラス インタラクティブ	価格未定	018
2004年未定	キラー7	カプコン	価格未定	019
2004年未定	ロックマンX コマンドミッション	カプコン	価格未定	020
2004年未定	ピクミン2	任天堂	価格未定	021
2004年未定	マリオテニスGC(仮称)	任天堂	価格未定	022
2004年未定	ワリオワールド(仮称)	任天堂	価格未定	023
2004年未定	天外魔境Ⅲ NAMIDA	ハドソン	価格未定	024
2004年未定	機動戦士ガンダム～戦士たちの軌跡～(仮称)	バンダイ	価格未定	025
発売日未定	バイオハザード4	カプコン	価格未定	026
発売日未定	スターフォックス(仮称)	任天堂	価格未定	027
発売日未定	お遍路さん～発心の道場(土佐国)編～	ビンチェンジ	価格未定	028

ゲームボーイアドバンス

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
1月8日	ロード・オブ・ザ・リング/王の帰還	エレクトロニック・アーツ	4800円	029
1月22日	ザ・シムズ	エレクトロニック・アーツ	4800円	030
1月23日	逆転裁判3	カプコン	4800円	031
1月29日	ポケットモンスター ファイアレッド(ワイヤレスアダプタ同梱)	㈱ポケモン	4800円	032
1月29日	ポケットモンスター リーフグリーン(ワイヤレスアダプタ同梱)	㈱ポケモン	4800円	-
2月5日	遊戯王デュエルモンスターズ エキスパート3	コナミ	4800円	033
2月5日	遊戯王デュエルモンスターズ ビギナーズパック	コナミ	6800円	034
2月11日	007 エブリシング・オア・ナッシング	エレクトロニック・アーツ	4800円	035
2月12日	リリパット王国～リリモニといっしょプニ!～	セガ	4800円	036
2月14日	ファミコンミニ01 スーパーマリオブラザーズ	任天堂	2000円	037
2月14日	ファミコンミニ02 ドンキーコング	任天堂	2000円	038
2月14日	ファミコンミニ03 アイスクライマー	任天堂	2000円	039
2月14日	ファミコンミニ04 エキサイトバイク	任天堂	2000円	040
2月14日	ファミコンミニ05 ゼルダの伝説1	任天堂	2000円	041
2月14日	ファミコンミニ06 パックマン	任天堂	2000円	042
2月14日	ファミコンミニ07 ゼビウス	任天堂	2000円	043
2月14日	ファミコンミニ08 マッピー	任天堂	2000円	044
2月14日	ファミコンミニ09 ボンバーマン	任天堂	2000円	045
2月14日	ファミコンミニ10 スターソルジャー	任天堂	2000円	046
2月19日	アタリホットシリーズ V-RALLY3	アタリ	2800円	047
3月4日	探偵学園Q 究極のトリックに挑め!	コナミ	4980円	048
3月5日	対決! ウルトラヒーロー	ジョルダン	4800円	049
3月上旬	おしゃれワンコ	エム・ティー・オー	4800円	050
3月11日	ONE PIECE ゴーイングベースボール	バンダイ	4800円	051
3月18日	テニスの王子様2004 Glorious Gold	コナミ	4980円	052
3月18日	テニスの王子様2004 Stylish Silver	コナミ	4980円	-
3月18日	マーメイドメロディー ぴちぴちピッチ ぴちぴちっとライブスタート!	コナミ	4980円	053
3月18日	遊戯王 双六のスゴロク	コナミ	4980円	054
3月18日	デュエル・マスターズ2～インビンシブル・アドバンス～	タカラ	4800円	055
3月26日	ドラゴンボールZ 舞空闘劇	バンプレスト	価格未定	056
3月26日	リカちゃんのおしゃれ日記	マーベラス インタラクティブ	4800円	057
3月未定	ダウンタウン熱血物語ex	アトラス	4800円	058
3月未定	ダブルドラゴン アドバンス	アトラス	4800円	059
3月未定	星のカービィ 鏡の大迷宮	任天堂	4800円	060
3月未定	ボボボーボ・ボーボボ 9極戦士ギャグ融合	ハドソン	価格未定	061
4月未定	ZERO ONE SP	フウキ	4800円	062
今春	モンスター サマナー	アーテイン	5900円	063
今春	Pia ♡キャロットへようこそ!! 3.3	NECインターチャネル	5900円	064
今春	麻雀コレクション	カルチャーブレーン	4800円	065
今春	みんなのソフトシリーズ アクションゲーム(仮称)	サクセス	価格未定	066
今春	みんなのソフトシリーズ 囲碁(仮称)	サクセス	3480円	067
今春	シレン・モンスターズ NETSAL	チュンソフト	価格未定	068
今春	がんばれ! ドッジファイターズ(仮称)	バンダイ	価格未定	069
今春	デジモンレーシング(仮称)	バンダイ	4800円	070
今春	東京魔人學園符咒封録	マーベラス インタラクティブ	価格未定	071
今春	ぷくぷく天然かいらんばん 恋のキューピッド大作戦	マーベラス インタラクティブ	4800円	072
今夏	メタルスラッグアドバンス	SNKプレイモア	4800円	073
今夏	お買い得シリーズ第11弾「かわいい金魚物語」	カルチャーブレーン	4800円	074
2004年未定	真・女神転生デビルチルドレン メシア・ライザー	アトラス	価格未定	075
2004年未定	低価格シリーズ「かわいい森のおかしやさんゲームギャラリー」(仮称)	カルチャーブレーン	3300円	076
2004年未定	メープルランドの「魔法屋さん」+動物キャラナビ占い個性心理学	カルチャーブレーン	4800円	077
2004年未定	キングダムハーツ チェインオブメモリーズ	スクウェア・エニックス	価格未定	078
2004年未定	マリオゴルフGBAツアー	任天堂	価格未定	079
2004年未定	メトロイド ゼロミッション(仮称)	任天堂	価格未定	080
2004年未定	球闘士バトローラーエックス	バンダイ	価格未定	081
発売日未定	スーパーパズルファイターⅡX	カプコン	4800円	082
発売日未定	魔女っ子くりーむちゃんのごっこあそび② きせかえエンジェル～カリスマ店員育成ゲーム～(仮称)	カルチャーブレーン	4800円	083
発売日未定	EZ-TALK 中級編(仮称)	キーネット	価格未定	084
発売日未定	まじこね	ソフトマックス	4800円	085
発売日未定	ゲームボーイミュージック(仮称)	任天堂	6800円	086
発売日未定	MOTHER3(仮称)	任天堂	価格未定	087
発売日未定	マリオ&ドンキーコング(仮称)	任天堂	価格未定	088
発売日未定	マリオテニスGBA(仮称)	任天堂	価格未定	089
発売日未定	ガチャあぷ	ハドソン	価格未定	090
発売日未定	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	ミッドウェイ	価格未定	091

カードe+

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
2月12日	F-ZEROファルコン伝説カードe+	任天堂	191円	092
2月12日	スーパーマリオアドバンス4カードe+ シリーズ2	任天堂	191円	093
発売日未定	ゲーム&ウォッチカードe(仮称)	任天堂	価格未定	094
発売日未定	マリオパーティカードe(仮称)	任天堂	価格未定	095

今週の気になる動き

昨年から予告されていたチュンソフトの新タイトルの正式名称が、ついに発表された。GC『HOMELAND』は異世界を舞台にしたRPG。GBA『シレン・モンスターズ NETSAL』は育成要素もあるバトルサッカーゲームだ。どちらも今号で詳しく紹介しているぞ。GBAでは春予定だった『ポケットモンスター FR・LG』の発売日が、1月29日に急遽決定。またコナミを中心に多くの新作タイトルが発表された。



➡「手つなぎ」がキーワードのRPG『ホームランド』



⬅『ポケモンFR・LG』はもうすぐ発売だ!

ハミダシニンドリ

GCとは対照的に、GBAの動きは活発だ。コナミから7タイトルが発表されたのを筆頭に、計22本もの新タイトルが一気に追加されている。

Nintendo DREAM
ニンテンドードリーム

vol.107
2004
2/21・3/6

次号は vol.108 2月21日（金）に発売します

予価 **590円** ※一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。



チラシの世界 #035
1986年 ゼルダの伝説（FCディスクシステム）

NEXT MENU 次号予告

次号は『ポケモンファイアレッド・リーフグリーン』や『ゼルダの伝説 4つの剣+』など、期待の新作攻略特集！

今号は「合併号」というわけで、2月6日のニンドリはお休みして、次号は2月21日発売になります（ご注意くださいね！）。さて、その次号では2004年初頭の期待のタイトル、『ポケモン ファイアレッド・リーフグリーン』の攻略情報のほか、『星のカービィ 鏡の大迷宮』や『カスタムロボ for GC』、そして残念ながら発売延期になった、『4つの剣+』の最新情報もお届け！ もしかしたら待望のあのゲームの最新情報も出てくるかな？ ってことで次号のニンドリもお楽しみに〜！

※予告の内容等は、諸般の事情で変更する場合があります。



『4つの剣+』は3月18日発売に！

編集部へのおたよりのあて先は…

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「○○○」係まで

E-mailでの投稿は…

「ドリテクの殿堂」宛は：doritech@nindori.com
「ニンドリ学園」宛は　：64forum@pc.mycom.co.jp

本誌の内容に関するお問い合わせは…

03-3556-3313 休日を除く月曜から金曜日の午後4時から午後7時までの間に、本紙の内容に関する質問に限り受けつけています。ゲームの解説やヒント、人生相談などにはお答えできませんのでご了承ください。

※編集部は1月24日（木）〜2月1日まで社内研修のため休業いたします。

インターネットでニンドリをCHECKしよう！

ニンドリドットコムでは、ニンドリの最新号が立ち読みできたり、編集部で制作している攻略本など情報などがチェックできるよ。ウェブカメラでは24時間、編集部の様子が覗けちゃうのだ。



http://www.nindori.com

EDITOR'S VOICE

■締切直前、任天堂から電話。『ゼルダ』が発売延期になったんですけど、修正間に合いますか？」。そりゃあ、間違って2月19日にお店に行く人のことを考えたら間に合わせますとも。にしても、ゼルダに延期はよく似合う（サオヘン）

■合併号の休み中に引越し予定。現在、10年近くため込んだゲーム関連物の処理に思案中。もう絶対遊ばないけど思い出深いものばかりで、荷物が全然減りません…。（徒歩15分のセガ本社から離れるのはちょっと寂しい／高島）

■月末に社員旅行へ行って来ます。行き先はセブ島。編集部員で南の島です。そして私は生まれて初めての経験をします。海外で誕生日を迎えるのです。とは言っても、その日の早朝に日本へ帰るんだけど…（ケイ大佐）

■GBA『鉄腕アトム』がイイ。アクションとしてもテンポよく、ゲームに登場する手塚キャラたちにニヤリ連発。学生時代に手塚漫画を読みあさったあの頃を思い出し、自宅から全集を発掘しようかと画策中…（トランセル）

■Winマシンが欲しい今日この頃。だって20年くらい前のPCゲームが復刻されてるんだもん。自分のゲーム体験の原点なので、今のゲームよりも興味シンシンかも。というのを、ファミコンミニを見て思い出しました。（かややん）

■1月2日。水道橋で自転車がパンク。当然自転車屋はすべて休みで、泣く泣く会社まで1時間かけて押して歩く。1月6日。またパンク。自転車屋のオヤジに同情され、修理代をまけてもらう。ラッキーな年始だ（マッスル）

■風邪が1ヵ月経過しても良くならず。こりゃ重病かも…と思い、一大決心で病院へ。検査の結果は…単なる細菌が引き起こした炎症らしい。肩透かしを食らいつつもカゼッピキの社員旅行を免れると思うと一安心（本ちゃん）

■SLGを推す和尚の気迫に、「貴様らアクションしかしない奴等に、わたくし和尚がSLGの何たるかを叩き込んでやろうと思います」という記事が見られると期待したのだが…。和尚さんの意気地なし!!（ハシモ）

■『パテン』以外でのポイント登録ができず、ホットマリオキャンペーンでのSP入手を断念したところに、FCカラーのSP発売という朗報が。後はこれで、コントローラ風のシールさえ手に入れば、自分で貼れるのになあ…（岡）

■暇を見て『ポケモン リーフグリーン』をプレイしています。オリジナルのゲームボーイ版にハマった私が、一番感動したのはBGM。豪華になった思い出の曲を聴いたときは、感慨深いものがありました（和尚）

■『ガチャフォース』と『エグゼ4』、すでに4周目なのだが極めるにはほど遠い…。やりこみ要素が多いと他のゲームが進まなくなっちゃうなー。『ポケモン炎葉』（なんて略そうかコレ）も出ちゃうし、どうすんべ（本郷）

■大好きな『逆転裁判』のインタビューで大阪へ。好き過ぎて前日は眠れず。しかも、普通にファンとして聞き入ってしまった。緊張でガチガチなのも初めて。仕事って割り切れないのがダメだなぁ。かなーり反省（カズヤ）

■色は、夏より冬が好きな編集者です。思ったよりも冬派が多くてオドロキ。みんな、寒いのが好きなのかなあ

STAFF

編集人　山森尚

編集長　左尾昭典
副編集長　高島寿洋
デスク　岩崎桂／種市真澄
編集　嘉山直幸／五十嵐達雄
本多貴之／橋本慎也
岡本明徳／北山大輔
本郷公康／坂井一哉

ライター　宝山りふぁ／中谷至
松村浩次／松本英明
松本亮／成瀬史弥／寺崎宏之
大渕豊／瀧澤潔／北村光広
白石岳（アセンブル）
尾関友誌（ユークラフト）
三浦昭彦／佐藤大作
AD&カバーデザイン　大條千鶴子
デザイン　有限会社フリーウェイ
山名田裕樹／小宮山裕

DTP　有限会社ウィッチ・プロジェクト
株式会社エストール／ぽっぱ門
写真撮影　守屋貴章／タナカタイゾー
植田昌幸／水口哲二
イラスト&コミック　はやのん／美鈴秋／アズマ フースケ
熊谷智子／峠たかのり
チラシ協力　たかぎ723（GAMECUTE）
広告　小川直伸／佐々木裕恵
工藤克俊／駒形友美
印刷　凸版印刷株式会社

Nintendo DREAM vol.107
2004年1月21日発売
●発行人　中川信行
●ゼネラルプロデューサー　滝口直樹

●発行　株式会社 毎日コミュニケーションズ
〒102-0073
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7488(販売営業)

●編集部・広告　株式会社 アンビット
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
TEL 03(3556)3288　FAX 03(3556)3287


GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイ アドバンス
The Pokémon Company
Nintendo
つながる 遊びがひろがる
ポケットモンスター Pokémon 赤 ファイアレッド
あのポケモンたちと一緒に、
新しくなった冒険の世界へ。
ポケットモンスター Pokémon 緑 リーフグリーン
新しい冒険、ひろがる。
メーカー希望小売価格 各4,800円(税別)
カントー地方は冒険でいっぱい。
ダブルバトルで戦術が深くなる。
ポケモンずかんがもっと便利に。
新しい冒険の場所が…。
ワイヤレスアダプタ付き
ケーブル無しで通信できる!
©2004 Pokémon. ©1995-2004 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. GAME BOY・GAME BOY ADVANCEは任天堂の登録商標です。ポケットモンスター・Pokémonは任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です。
任天堂株式会社 本社 〒601-8501 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1 ホームページ http://www.nintendo.co.jp/
発売元 株式会社ポケモン 販売元 任天堂株式会社



Nintendo DREAM ニンテンドードリーム
107 2004
特大付録 逆転裁判3 スペシャルCD&特製シール
MYCOM 毎日コミュニケーションズ

平成12年9月12日第三種郵便物認可 平成16年3月6日発行（毎月2回6日・21日発行）第9巻第4号（通巻107号） 発行元:（株）毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 ●注文専用ダイヤル048-485-6815 ●編集・広告03-3556-3288
T1127101030596
雑誌27101-3/6

Printed in Japan 凸版印刷株式会社
特別定価 590円 本体 562円